

Daniela Cornelia Stix

Der Reiz des Verbotenen –
zur Akzeptanz der
USK-Alterskennzeichen.



Technische Universität Berlin

Berliner Schriften zur Medienwissenschaft

Der Reiz des Verbotenen –

Zur Akzeptanz der
USK-Alterskennzeichen.

Daniela Cornelia Stix

Universitätsverlag der TU Berlin

Berliner Schriften zur Medienwissenschaft
Herausgeber: Jakob F. Dittmar
Band Nr. 6

ISSN 1869-005X (Online-Version)

ISSN 1869-0041 (Print-Version)

ISBN 978-3-7983-2148-9 (Online-Version)

ISBN 978-3-7983-2149-6 (Druckausgabe)

Vertrieb / Universitätsverlag der TU Berlin
Publisher: Universitätsbibliothek
Fasanenstr. 88 (im VOLKSWAGEN-Haus), D-10623 Berlin
Tel.: (030)314-76131; Fax.: (030)314-76133
E-Mail: publikationen@ub.tu-berlin.de
<http://www.univerlag.tu-berlin.de>

© Verlag der TU Berlin 2009
Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

I EINLEITUNG	5
1 Einführung in die Thematik	5
2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit	7
II HAUPTTEIL	10
1 Hintergrundwissen	10
1.1 Videospiele: Definition und geschichtlicher Überblick	11
1.2 Freizeitverhalten und Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	16
1.3 Die Nutzung von Videospielen	19
2 Jugendschutz und Jugendmedienschutz	25
2.1 Gesetzliche Regelungen	26
2.1.1 Jugendbeeinträchtigende Medieninhalte	26
2.1.2 Jugendgefährdende (indizierte) Medieninhalte	27
2.1.3 Schwer jugendgefährdende Medieninhalte	28
2.1.4 Strafbare Medieninhalte	28
2.2 Die USK-Alterskennzeichen	29
2.3 PEGI-Altersempfehlungen	35
2.4 Vergleich der Alterskennzeichnungssysteme	37
2.5 Kritische Bemerkungen zu den aktuellen Jugendschutzregelungen	38
3 Kenntnis und Akzeptanz der Jugendmedienschutzregelungen	40
3.1 Erkenntnisse des Instituts für Medienpädagogik	41
3.1.1 Allgemeine Kenntnis der USK-Alterskennzeichen	42
3.1.2 Die Haltung der Eltern	43
3.1.3 Die Haltung der pädagogischen Fachkräfte	44

3.1.4 Die Haltung der Jugendlichen	45
3.1.5 Die Nutzung nicht-altersgerechter, indizierter und verbotener Inhalte	47
3.1.6 Kenntnis der PEGI-Altersempfehlungen	49
3.2 Erkenntnisse des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest	50
3.2.1 Die Haltung der Jugendlichen	51
3.2.2 Die Nutzung nicht-freigegebener, indizierter und verbotener Inhalte	51
3.2.3 Die Haltung der Eltern	52
3.3 Erkenntnisse der nielsen Media Research	53
3.4 Schlüsse hinsichtlich des Jugendmedienschutzes	55
4 Der Reiz des Verbotenen	58
4.1 Die Forbidden Fruit Theorie	59
4.2 Commodity Theorie	63
4.3 Sensation Seeking und Motivation	66
4.4 Entwicklungspsychologie und Jugenddelinquenz	73
4.4.1 Autonomie und Verantwortungsübernahme	76
4.4.2 Status und Peergroup	78
4.4.3 Wertorientierung	80
4.5 Das Netz des verbotenen Reizes	87
III ZUSAMMENFASSUNG UND MEDIENPÄDAGOGISCHE SCHLUSSFOLGERUNGEN	90
1 Zusammenfassung	90
2 Medienpädagogische Schlussfolgerungen	93
2.1 Optimierung rechtlicher Interventionsmaßnahmen	94
2.2 Aufklärungs- und Informationsmaßnahmen	97
2.3 Elterliche Interventionsmaßnahmen	100

2.4 Der Einsatz von Medien in der Schule	103
2.5 Medienpädagogische Angebote in der außerschulischen Jugendarbeit	105
2.6 Übergreifende und sonstige Maßnahmen	106
IV QUELLVERZEICHNIS	108
Literatur- und Internetquellen in alphabetischer Reihenfolge	108

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Gerätebesitz Jugendlicher 2008	18
Abbildung 2: Spieldauer in einer typischen Woche (Alter)	19
Abbildung 3: Spieldauer in einer typischen Woche (Geschlecht)	20
Abbildung 4: Spieldauer in einer typischen Woche (Spielgerät)	20
Abbildung 5: Beliebteste Computerspiele	22
Abbildung 6: Orte, an denen Videospiele gespielt werden	23
Abbildung 7: Beurteilungskriterien für entwicklungsbeeinträchtigende Gewaltdarstellungen	33
Abbildung 8: Beurteilungskriterien für entwicklungsbeeinträchtigende Sexualdarstellungen	33
Abbildung 10: Entwicklungsaufgaben im Jugendalter	75
Abbildung 11: Der Reiz des Verbotenen	88

I EINLEITUNG

1 Einführung in die Thematik

War das Computerspiele spielen in den 1980er Jahren noch eine Beschäftigung, der nur Eigenbrötler mit schlechtem Ruf als ‚Computerspielfreaks‘ nachgingen, ist es heute nicht nur weit verbreitetes Freizeitvergnügen Einzelner, sondern teilweise bereits zum Familien- und Partyspiel avanciert. Beschleunigt wurde diese Zunahme durch die seit den frühen 1990er Jahren entwickelten speziellen Spielkonsolen wie *Sega Dreamcast*, *Super Nintendo* oder *Sony Playstation*.

Heute floriert der Spielemarkt. Im ersten Halbjahr 2008 hat die Unterhaltungssoftwarebranche 645 Millionen Euro Umsatz allein durch den Verkauf von Videospielen erwirtschaftet. Dies bedeutet, dass 24,3 Millionen Videospiele verkauft wurden (vgl. BIU 2008: 4). Die Zahl der verkauften Konsolen hat sich laut Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) innerhalb weniger Jahre fast verdoppelt: Die Verkaufszahl im Jahr 2008 wurde mit 4,3 Millionen Geräten prognostiziert. Im Jahr 2002 lagen die Verkaufszahlen mit 2,2 Millionen noch bei der Hälfte (vgl. entwickler.de 2006 sowie WELT ONLINE 2008).

Die wirtschaftliche Entwicklung spiegelt die wachsende kulturelle Bedeutung von Videospielen wider, die insbesondere bei jungen Menschen einen Teil der Freizeitkultur darstellen. Die Industrie nimmt die daraus entstehende Verantwortung ernst: Bereits 1994 wurde die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gegründet, um eine altersgerechte Nutzung von Videospielen zu gewährleisten. Doch gerade die Nutzerinnen und Nutzer bzw. deren Eltern und sonstige Erziehungsbeauftragte nehmen häufig nicht zur Kenntnis, dass nicht alle Spiele auch für jeden geeignet sind...

Schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde großes Augenmerk darauf gelegt, dass Kinder und Jugendliche vor dem negativen Einfluss von Medien geschützt werden. Medien, insbesondere dem Film, wurden damals wie auch heute eine Sündenbockrolle als Ursache für eine steigende Brutalisierung, Kriminalisierung sowie Konsumorientierung in der Gesellschaft – insbesondere im Hinblick auf Kinder und Jugendliche – zugeschrieben. Ziel war es daher, rechtliche Grundlagen zu schaffen, um diesen vermeintlich negativen Einflüssen entgegenzuwirken. Frühestes Beispiel hierfür ist das Lichtspielgesetz von 1920, das die öffentliche Vorführung von Filmen erst nach der Überprüfung durch zentrale Prüfstellen erlaubte. In der Bundesrepublik Deutschland wurde erstmals 1951 das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JöSchG) erlassen. Hierin wurde eine Einteilung in Altersgrenzen festgelegt, welche garantieren sollte, dass Kinder und Jugendliche nur Material zu Gesicht bekamen, welches als jugendfördernd eingestuft wurde (vgl. Nikles 2002: 120). Danach wurde das JöSchG mehrfach novelliert und mit dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) an die neuen technischen Entwicklungen angepasst. Nach fast zweijähriger Vorbereitung einer Neufassung des Jugendschutzgesetzes verhalfen schließlich die tragischen Ereignisse am Erfurter Gutenberg-Gymnasium im April 2002 den Gesetzesvorschlägen der Bundesregierung zu einem schnellen Gang durch das Gesetzgebungsverfahren. Am 1. April 2003 traten gleichzeitig das JuSchG des Bundes sowie der Staatsvertrag der Bundesländer über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (sog. Jugendschutz-Staatsvertrag oder JMStV) in Kraft. Die ehemals als Altersempfehlung gedachten Packungssiegel der USK wurden in verbindliche Altersfreigaben umgewandelt. Mit den neuen Gesetzen sind nicht mehr nur die althergebrachten Medien wie Bücher, Zeitschriften und der Rundfunk erfasst, sondern auch Internetseiten, Videofilme und Videospiele. Damit wurden das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JöSchG) sowie das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (kurz: GjSM) entfallen. Beide Gesetze sind im JuSchG

zusammengefasst. Dagegen sind der ehemalige Rundfunkstaatsvertrag (RfStV) sowie der ehemalige Mediendienstestaatsvertrag (MDStV) jetzt im JMStV der Länder vereint.

2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit wird die Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen untersucht. Dies umfasst zum einen die Kenntnis bei kindlichen und jugendlichen NutzerInnen und deren Eltern oder Erziehungsbeauftragten zum anderen die Einschätzung der Effektivität der Kennzeichen. Dementsprechend werden nachstehende Forschungsfragen untersucht:

Inwieweit sind die USK-Kennzeichen und deren Bedeutung bekannt?

Wie schätzen die NutzerInnen bzw. deren Eltern und Erziehungsbeauftragte die Nachvollziehbarkeit und Angemessenheit der USK-Kennzeichen ein?

Wie wird die generelle Effektivität der USK-Kennzeichen eingeschätzt?

Wieso können sich die USK-Kennzeichen gegebenenfalls nicht etablieren?

Welche Optimierungsmöglichkeiten gibt es und welche medienpädagogischen Ansätze könnten die Effektivität verbessern?

Zur Klärung dieser Fragen werden verschiedene Forschungsergebnisse der letzten Jahre betrachtet und unter Bezugnahme auf die in der Einleitung aufgeführten Forschungsfragen ausgewertet. Dabei stellt sich das methodische Vorgehen folgendermaßen dar: Zunächst werden einleitend die verschiedenen Computer- und Konsolenspielssysteme betrachtet. Dem folgt die Auswertung verschiedener aktueller Studien zum Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen. Kern dieses Abschnitts ist die Darstellung des Medienkonsums im Allgemeinen und die Nutzung von Computer- und Konsolenspielen im Speziellen. Zweck ist, einen Überblick über die Nutzergruppe von Computer- und Konsolenspielen zu erhalten. Bevor

schließlich auf die Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen eingegangen werden wird, ist es wichtig einen Blick auf die gesetzlichen Regelungen des Jugendschutzgesetzes zu werfen. Damit geht selbstverständlich auch die Betrachtung der USK-Alterskennzeichen einher. Zusätzlich werden vergleichend die europäischen PEGI-Altersempfehlungen sowie die PEGI-Inhaltssymbole betrachtet. Zur Untersuchung der Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen werden drei aktuelle Studien herangezogen. Die erste, qualitative Studie befragte neben Kindern und Jugendlichen auch eine Elterngruppe sowie pädagogische Fachkräfte der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit. Der Schwerpunkt dieser Studie lag auf der Erfassung der Akzeptanz des USK-Systems. Die zweite, quantitative Studie untersucht seit über zehn Jahren das Freizeitverhalten und den Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien. Um aktuelle Medienentwicklungen aufzugreifen wurde in den Jahren 2005 und 2008 auch die Nutzung von nicht-altersgerechten, indizierten und verbotenen Videospielen abgefragt. Diese Ergebnisse wurden analysiert. Bei der dritten Studie handelt es sich um eine europaweite quantitative Umfrage, die primär einen Querschnitt über sich verändernde Strukturen auf dem europäischen Markt aufzeigen soll. Darüber hinaus erforscht die Studie ebenfalls die Konsumenteneinstellungen gegenüber Videospielen sowie Bekanntheit und Verstehen der PEGI-Alterskennzeichnungen. Die Studie wird vor allem als Vergleich zwischen den Ländern, aber auch zwischen den Alterskennzeichnungssystemen herangezogen. Diese drei Studien ergeben bezüglich der Akzeptanz und Effektivität der Alterskennzeichen in Deutschland ein weitgehend einheitliches Bild. Da es leider bislang keine Studie gibt, die einen umfassenden Erklärungsansatz zur mangelnden Akzeptanz und Effektivität von Alterskennzeichen bietet, wird auf verschiedene psychologische Ansätze des Marketing sowie der Motivationsforschung zurückgegriffen. Auch aus den Theorien der Entwicklungspsychologie bzw. der Jugenddelinquenz werden Überlegungen abgeleitet. Sämtliche Theorien und Ansätze werden auf ihre Adaptierbarkeit bezüglich der nicht-altersgerechten Videospieldnutzung überprüft und kritisch untersucht. Basierend auf den

Ursachen für mangelnde Effektivität der USK-Alterskennzeichen werden zum Abschluss mögliche medienpädagogische Interventions- und Optimierungsmöglichkeiten erdacht.

Die vorliegende Arbeit baut – angelehnt an das oben geschilderte methodische Vorgehen – schrittweise aufeinander auf. Den LeserInnen ist daher angeraten, zum besseren Nachvollzug der Überlegungen und Ergebnisse die Arbeit entsprechend durchgängig zu lesen.

Durch ein verändertes gesellschaftliches Bewusstsein ist seit einiger Zeit die Diskussion über die geschlechtsspezifischen Feinheiten der deutschen Sprache in Gange und soll auch hier nicht übergangen werden:

Sprache spiegelt gesellschaftliche Einstellungen wider und beeinflusst diese zugleich. Sie ist Ausdruck einer auch heute meist noch von maskulinen Begriffen geprägten Gesellschaft. In dieser Arbeit soll dem durch die konsequente Verwendung einer geschlechtergerechten Sprache entgegengewirkt werden. Die amtlich korrekte Lösung um beiden Geschlechtern gerecht zu werden, die Doppelnomination (z.B. Sozialpädagoge/Sozialpädagogin), ist allerdings dem Lesefluss hinderlich und bläht Texte auf, ohne dass Substanz hinzugewonnen wird. Im Folgenden wird deshalb die Variante des großen Binnen-„I“s (SozialpädagogIn) verwendet.

Des Weiteren orientiert sich diese Arbeit an der am 31.7.2005 in Kraft getretenen Neuregelung der deutschen Rechtschreibung, wie sie sich aus der amtlichen Regelung von 1996 in der Fassung von 2004 bzw. 2006 des Instituts für deutsche Sprache (kurz IDS) ergibt.

Bei wörtlichen Zitaten wird die Originalfassung sowohl in Bezug auf Geschlechterbezeichnungen, als auch in Bezug auf Orthographie beibehalten.

II HAUPTTEIL

1 Hintergrundwissen

Für ein besseres Verständnis und um begrifflichen Fehlinterpretationen vorzubeugen, werden zunächst einige grundlegende Begriffe definiert und abgegrenzt.

Zum einen werden im ersten Teil die unterschiedlichen Spielsysteme, mit denen man sich in der Auseinandersetzung mit Videospielen zunächst konfrontiert sieht, kurz aufgezeigt und differenziert. Um sich ein Bild vom derzeit technischen Stand der Videospiele machen zu können und diesen historisch einordnen zu können, erhalten die LeserInnen im Anschluss daran einen Überblick über die Entwicklungsgeschichte der Videospiele bis heute. Dem schließt sich die Betrachtung der aktuellen Marktlage an. Da einige der in der Arbeit zitierten Studien zwischen Konsolen- und Computerspielen unterscheiden, werden den LeserInnen zum besseren Verständnis abschließend Vor- und Nachteile der Spielsysteme vergleichend dargelegt.

Zum anderen folgt die Betrachtung der Lebenswelt und des Freizeitverhaltens von Kindern und Jugendlichen. Dies ist wichtig, um den relativen Medienkonsum im Allgemeinen und den Videospielekonsum im Speziellen einschätzen zu können und einen Überblick über Größe und Zusammensetzung der Nutzergruppe von Videospielen zu erhalten.

Dem schließt sich die genaue Betrachtung der Gruppe der VideospielerInnen und speziell ihres Spielverhaltens an. Betrachtet werden neben der Spieldauer, den beliebtesten Spielen und den favorisierten Spielsystemen auch genderbedingte Unterschiede bezüglich dieser Aspekte. Des Weiteren werden Gründe für die Nutzung von Videospielen dargestellt. Da die Effektivität der USK-Alterskennzeichen im direkten Zusammenhang mit den anwesenden Aufsichtspersonen (Eltern, sonstige Familie, Pädag-

gogInnen) steht, werden abschließend auch die Orte, an denen Videospiele gespielt werden, vorgestellt.

1.1 Videospiele: Definition und geschichtlicher Überblick

Ein Computerspiel ist ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren BenutzerInnen ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen. Umgangssprachlich wird mit dem Begriff Computerspiel in der Regel Spielsoftware für PCs bezeichnet.

Die Bezeichnung Konsolenspiel umfasst dagegen ausschließlich auf speziellen Spielkonsolen laufende Software. Da Konsolenspiele auch für PCs vermarktet und umgekehrt für Konsolen auch für den Computer entwickelte Spiele angeboten werden, ist die Gruppe der Konsolenspiele nicht fest umrissen. Zu den Konsolenspielen werden außerdem die Spiele für tragbare Konsolen, auch bekannt als *Handholdgames*, deren wahrscheinlich bekanntester Vertreter der *GameBoy* ist, gezählt.

Die Bezeichnung Videospiel hebt die visuelle Ausgabe der Spielhandlung auf einem Monitor hervor. Demnach sind Computer- und Konsolenspiele in der Regel Videospiele¹. Umgangssprachlich wird die Bezeichnung Videospiel oft als Synonym für Konsolenspiel verwendet, um sie von Computerspielen zu differenzieren. Da im Englischen *video game* jedoch der allgemeine Oberbegriff für Computerspiele jeglicher Art ist, wird daran angelehnt im Deutschen das Videospiel manchmal ebenfalls als Synonym für den Oberbegriff Computerspiel verwendet.

In der vorliegenden Arbeit wird für sämtliche Spielsysteme zusammenfassend die Bezeichnung Videospiele verwendet. Die Bezeichnung umfasst dabei alle zur Unterhaltungselektronik zählenden Trägermedien, die

¹ Inzwischen wurden bereits Audiospiele mit rein akustischer Ausgabe entwickelt, die auch von blinden und stark sehbehinderten Menschen gespielt werden können.

der Kontrolle der USK unterliegen. Der Begriff der Trägermedien wird mit in Kraft treten des neuen Jugendschutzgesetzes seit 2003 verwendet. Der Jugendmedienschutz unterscheidet demnach Trägermedien und Telemedien. Dabei sind Trägermedien alle Medien, bei denen Texte, Bilder etc. durch Weitergabe verbreitet werden, zum Beispiel als CD-Rom, DVD, Buch oder Videokassette (vgl. § 1, Abs. 2 JuSchG). Demzufolge wird in dieser Arbeit unter der Bezeichnung Videospiele sämtliche Software für PCs und Spielkonsolen sowie tragbare Konsolen verstanden.

Wurde in den im Folgenden präsentierten Studien zwischen Computer- und Konsolenspielen differenziert, wird diese Differenzierung in der Arbeit übernommen sofern sie von Relevanz ist.

Zu den Videospielen gemäß der bereits genannten Definition zählen nicht münzbetätigte Bildschirmspielgeräte sowie deren Software. Die Kennzeichnung dieser Spielprogramme erfolgt nach den Vorschriften des Jugendschutzgesetzes durch die Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK). Außerdem werden Handyspiele (wie für das *iPhone* oder *Nokia N-Gage*) und Onlinevideospiele nicht berücksichtigt, da diese ebenfalls nicht den USK-Kontrollen unterliegen. Für das Internet geltende Jugendschutzbestimmungen sind im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verbindlich verankert. Über ihre Einhaltung wacht die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) in Zusammenarbeit mit Jugendschutz.net.

Als erstes Konsolenspiel wird meist das 1958 vom amerikanischen Physiker Higinbotham konstruierte *Tennis for Two*, bestehend aus einem Analogcomputer und einem Oszillographen, angesehen (vgl. Mertens / Meißner 2002: 20ff.). Mitte der 1960er Jahre wurde dann von R. Baer ein Gerät entwickelt, das für den Anschluss an einen handelsüblichen Fernseher konstruiert war (vgl. Mertens / Meißner 2002: 31f.). Zusammen mit einer Firma, die Fernsehgeräte herstellte, wurde schließlich 1972 die erste kommerzielle, zu sechs Spielen fähige, Heimkonsole namens *Odyssey* auf den

Markt gebracht (vgl. Lischka 2002: 30). Im gleichen Jahr wurde *Atari* gegründet und das erste weltweit populäre AutomatenSpiel *Pong* entwickelt². Da *Pong* als AutomatenSpiel überaus erfolgreich war, wurde drei Jahre später die erste *Pong-Heimkonsole* aufgelegt (vgl. Lischka 2002: 42f.). Problematisch war, dass diese ersten Videospiele nur vorgegebene Spielvarianten kannten, Module waren noch nicht vorgesehen. Mit Fortschreiten der Zeit entdeckten weltweit immer mehr Firmen den neuen Marktsektor. Technische und graphische Optimierungen sowie verbesserte Speicher führten 1980 mit der Entwicklung des sehr erfolgreichen AutomatenSpiels *Space Invaders* für eine *Atari-VCS-Heimkonsole* zum Erfolg der Heimkonsolen (vgl. Mertens / Meißner 2002: 61f. sowie Lischka 2002: 152).

Durch die Einführung von Heim- bzw. Personal Computern in den 1980er Jahren entwickelten sich zwei anfänglich noch technisch voneinander getrennte Arten des Videospiels: Das beschriebene Konsolenspiel und das Computerspiel (vgl. Mertens / Meißner 2002: 9 sowie Lischka 2002: 63). Doch die primär für ernsthafte Anwendungen konzipierten PCs waren zum Spielen zunächst wenig geeignet. Erst durch Verbesserungen von Grafik- und Soundkarten wurde der PC allmählich zu einer Konkurrenz für die Spielkonsolen. Außerdem wurde die Handhabung durch die Entwicklung von Joysticks und anderen Bedienelementen optimiert. Der *Amiga 1000* wurde „das Gerät zum idealen – und gut verkauften – Spiel- und Heimcomputer“ (Lischka 2002: 154).

Mit dem 1987 aus Japan eingeführten *Nintendo Entertainment System* kam ein neuer Impuls für die Konsolenbranche auf die europäischen Märkte. Insbesondere die Veröffentlichung von *Super Mario Bros.*, das alle bis dahin erschienenen Videospiele an Länge und Komplexität übertraf, zog die SpielerInnen stark an (vgl. Lischka 2002: 60). Die Ursprünge

2 Das Spiel *Pong* glich allerdings sehr einem der zuvor von Baer auf der *Odyssey*-Konsole veröffentlichten und patentierten Spiel, so dass die Erfindung von *Pong* eigentlich nicht Atari angerechnet werden kann. Atari war vielmehr nach mehrjährigen Verhandlungen der erste Lizenznehmer des Spiels (vgl. Lischka 2002: 44).

der meisten Spielgenres liegen in dieser Zeitepoche. Rollenspiele, Rennspiele, Jump'n'Runs, Beat'em ups, Adventures und viele weitere Spielkategorien wurden in dieser Zeit entwickelt. Zwei Jahre später kamen mit dem *GameBoy* von *Nintendo* erstmals tragbare Spielkonsolen mit dem bekannten Spiel *Tetris* auf den Markt. Die Geräte integrierten ein kleines LCD³ und Steuerelemente mit der üblichen Elektronik in einem handlichen Gehäuse (vgl. Mertens / Meißner 2002: 144ff.).

Gesellschaftsfähig wurden die Heimkonsolen in Europa in der ersten Hälfte der 1990er Jahre. *Nintendo* und *Sega* entwickelten Konsolen, die den SpielerInnen eine verbesserte Grafik und einen verbesserten Klang boten. Die wichtigsten Innovationen auf dem Konsolenmarkt jedoch waren der Wechsel von 2D auf 3D um 1996 sowie der Wechsel von Steckkarten zu CD-Rom bei der *Playstation* von *Sony* und dem später veröffentlichten *Nintendo 64* (vgl. Lischka 2002: 63f i.V.m. 155f.). Beim PC tauchten erstmals 3D-Beschleuniger-Karten auf, mit dem man 3D-Spiele am PC spielen konnte. Seit dieser Zeit werden die beiden Videospielebereiche für Konsolen und PCs aus Vermarktungsgründen wieder verstärkt zusammengeführt. So bilden einheitliche Speichermedien wie die CD-ROM und eine kompatible Hardware die Möglichkeit, Spiele sowohl für verschiedene Konsolen als auch für PCs parallel und somit kostengünstiger und für einen breiteren Massenmarkt zu entwickeln (vgl. Lischka 2002: 63ff.). Des Weiteren kamen erste netzwerkfähige Spiele für den PC in den Handel. Dadurch entstanden neue Spielmöglichkeiten, wie Mehrspieler-Spiele. Beim PC konnte man nun je nach Möglichkeit weit über zehn Spieler in ein Spiel einbeziehen. Erste Strategie- und Rollenspiele mit Netzwerk- und Onlinefähigkeit erschienen (vgl. Lischka 2002: 107ff.).

Ende 1998 fand mit der *Sega Dreamcast* die Einführung der neuen Konsolengeneration statt. Später folgten die *Playstation 2*, der *GameCube* von

³ LCD steht abkürzend für Liquid Crystal Display und ist eine Flüssigkristallanzeige. Das LCD existiert, ähnlich wie die Bildröhre eines Fernsehers, als Monochrom- oder Farbanzeige.

Nintendo und die *xBox* von *Microsoft* (vgl. Lischka 2002: 157). Seitdem werden die Spielkonsolen technisch immer ausgereifter, und Graphiken und Klang werden fortwährend optimiert. Die derzeit neuesten Spielkonsolen sind die *xBox 360* von *Microsoft*, die seit Dezember 2005 in Europa erhältlich ist. Im Dezember 2006 löste die neue *wii*-Konsole von *Nintendo* praktisch den *GameCube* ab. Sony brachte die dritte Version der *Playstation* im März 2007 auf den Markt. *Sega* konzentriert sich inzwischen auf die Produktion von Spielsoftware und zog sich aus der Produktion von Konsolen zurück. Die drei aktuellen Konsolen sind allesamt onlinefähig, sie verwenden Power-PC-Prozessoren und bieten Multimediafähigkeiten.

Wirtschaftlich gesehen ist die *wii* mit 2,24 Millionen verkauften Spielen die beliebteste Konsole bei den deutschen SpielerInnen, an zweiter Stelle folgt mit 1,03 Millionen die *xBox 360*, die *Playstation 3* erreicht mit 0,89 Millionen verkauften Exemplaren nur den dritten Platz unter den beliebtesten Konsolen der deutschen SpielerInnen (vgl. Video Games Sales Charts vom 8. Februar 2009). Die Begeisterung der SpielerInnen für die *wii* rührt vor allem aus dem neuartigen Controller, der herkömmlichen TV-Fernbedienungen ähnelt, aber über eingebaute Bewegungssensoren verfügt. Diese registrieren die Position und die Bewegungen des Controllers im Raum und setzen sie in entsprechende Bewegungen von Spielfiguren oder -elementen auf dem Bildschirm um. Mussten die SpielerInnen bei herkömmlichen Spielsystemen Knöpfe des Controllers oder Analogsticks betätigen, so können sie die Spiele nun steuern, indem sie den Controller selbst bewegen. Das Spielsystem aus Hardware und Software misst dabei die dreidimensionalen Bewegungen der SpielerInnen.

Obwohl die Hardwarekomponenten bei Spielkonsolen im Vergleich zu zeitgleich angebotenen PCs meist weniger leistungsfähig sind, wirkt ein Konsolenspiel oft flüssiger als ein PC-Spiel. Der größte Vorteil von Spielkonsolen gegenüber PCs liegt aus Sicht der Spielentwickler in der jeweils einheitlichen Hardware-Plattform, für die die Software optimiert werden kann. PCs dagegen bestehen aus den unterschiedlichsten Komponenten,

was ein Optimieren der Programme, um reibungsloses Funktionieren des Spiels mit all seinen Komponenten zu gewährleisten, schwieriger macht. Zudem besteht für die SpielerInnen der Vorteil darin, dass bei Konsolen keine Systemwartung und aufwändige Betriebssysteminstallation nötig ist.

Der Nachteil der Konsolen besteht darin, dass die Plattform auf einem einheitlichen Entwicklungsstand eingefroren ist und die Leistungsfähigkeit im Lebenszyklus der Spielkonsole zunehmend hinter der aktueller PCs zurück bleibt. Eine Leistungssteigerung durch Austausch von Einzelkomponenten, wie sie bei PCs oft möglich ist, ist bei Spielkonsolen in der Regel nicht machbar. Auch der Umfang der Bedienung der Konsole ist gegenüber dem PC etwas eingeschränkt. Des Weiteren sind die Preise für Konsolenspiele in der Regel aufgrund von Lizenzgebühren, die SpielherstellerInnen an den jeweiligen Konsolenhersteller zahlen müssen, höher als die ihrer PC-Pendants. Auch diverse Hardware und Zubehörteile sind für Spielkonsolen nur in einer hohen Preisklasse vorhanden, da es sich um Spezialentwicklungen für das jeweilige Konsolenmodell handelt, während PC-Zubehör meist mit beinahe allen zeitgleich erhältlichen PCs funktioniert und daher in größeren Stückzahlen einheitlich produziert werden kann.

1.2 Freizeitverhalten und Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Der so genannten JIM-Studie⁴ des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) aus dem Jahr 2007 zufolge interessieren sich Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren geschlechterübergreifend primär für die Themenbereiche *Liebe & Freundschaft*, *Musik* und *Ausbildung & Beruf*. Erst an fünfter und sechster Stelle werden, überwiegend bei den befragten Jungen, *Internet* und *PC & alles, was damit zu tun*

⁴ JIM steht für Jugend, Information und (Multi-) Media. Befragt werden in dieser Studie jährlich über 1000 Kinder und Jugendliche in Telefonhaushalten im Alter von 12 bis 19 Jahren.

hat genannt. Bei den Mädchen spielt das Handy die wichtigere Rolle. Beim Thema *Computerspiele* fällt die größte Differenz auf: 48 Prozent der Jungen und nur 15 Prozent der Mädchen finden Computerspiele sehr interessant oder interessant (vgl. mpfs 2007: 14f.).

Betrachtet man die Medienbeschäftigung der Jahre 2007 und 2008 im Vergleich, fällt auf, dass der Stellenwert des Fernseherers im Vergleich zum Vorjahr seine Vorreiterrolle eingebüßt hat. Der Stellenwert des PCs ist bei den Jungen mit 91 Prozent höher als der des Fernseherers (89 Prozent). Bei den Mädchen nimmt das Handy mit 91 Prozent den höchsten Stellenwert ein. Während im Jahr 2007 die Nennung *Spielkonsole am Fernseher spielen* bei den Mädchen 5 Prozent und bei den Jungen 32 Prozent (Gesamtstelle 14 von 18) einnahm, zeigt sich im Folgejahr trotz breiterer Differenzierung der Antwortmöglichkeiten eine deutliche Zunahme. Die Spielkonsole wird von 11 Prozent der Mädchen und von 41 Prozent der Jungen täglich oder mehrmals pro Woche genutzt (Gesamtstelle 13 von 20). Noch verbreiteter ist die entsprechend häufige Nutzung von Computerspielen am PC, bei Mädchen liegt diese bei 13 Prozent und bei Jungen bei 47 Prozent (Gesamtstelle 10 von 20) (vgl. mpfs 2008: 13 und mpfs 2007: 12).

Unbestritten ist, dass das Spielverhalten vor allem mit der entsprechenden Geräteausstattung im Haushalt bzw. dem Besitz der Jugendlichen selbst korreliert (vgl. Trudewind / Steckel 2002: 60)⁵. Auch hierzu hat der mpfs im Jahr 2008 Daten erhoben. Die Geräteausstattung der Haushalte stellt sich folgendermaßen dar: In 99 Prozent der deutschen Haushalte finden sich Handys sowie PCs oder Laptops. Der Fernseher erreicht mit 98 Prozent nur den dritten Platz, gefolgt von Internetzugang, CD-Player und MP3-Player / *iPod*. Dabei sind diese Geräte oft mehrfach vorhanden. Im Durchschnitt besitzt ein Haushalt mit Jugendlichen 3,8 Mobiltelefone, 2,5 Fernseher, 2,3 PCs und 2,1 MP3-Player. Eine feste Spielkonsole für TV

5 Dabei darf jedoch nicht übersehen werden, dass viele Kinder und Jugendliche Zugang zu Spielkonsolen und Computern über Freunde oder Jugendeinrichtungen haben.

oder PC finden sich in 65 Prozent der Haushalte, ebenso ist eine tragbare Spielkonsole in 54 Prozent der Haushalte vorhanden. Eine Mehrfachausstattung fällt auch hier auf. Durchschnittlich besitzt ein Haushalt mit Jugendlichen 1,1 Spielkonsolen (vgl. mpfs 2008: 8).

Betrachtet man den eigenen Gerätebesitz der befragten Jugendlichen, fällt vor allem die unübersehbare Differenz zwischen Jungen und Mädchen bezüglich des Besitzes von PCs bzw. Laptops und Spielkonsolen auf. Bei keinem anderen der 16 erfassten elektronischen Medien ist der Abstand ähnlich groß: Einen Computer oder Laptop besitzen 77 Prozent der Jungen und nur 64 Prozent der Mädchen. Tragbare Spielkonsolen besitzen 49 Prozent der Jungen und 33 Prozent der Mädchen. Am gravierendsten ist die Differenz bei den Spielkonsolen für TV oder PC, mehr als doppelt so viele Jungen wie Mädchen besitzen eine eigene Spielkonsole (60 Prozent zu 29 Prozent) (vgl. mpfs 2008: 8).

Abbildung 1: Gerätebesitz Jugendlicher 2008

	Videospiegelgeräte			Vergleichswerte		
	Computer/ Laptop	Spielkonsole für TV / PC	tragbare Spielkonsole	Handy	MP3-Player	Fernsehgerät
♀	64 %	29 %	33 %	96 %	86 %	57 %
♂	77 %	60 %	49 %	94 %	86 %	64 %

Die Daten werden ergänzt durch eine europaweite Umfrage von nielsen aus dem Jahr 2008⁶. Diese hat die Bevorzugung der jeweiligen Spielsysteme untersucht. 61 Prozent der SpielerInnen nutzten demnach den PC zum Spielen. Bei den Konsolen stand zum Zeitpunkt der Umfrage die

6 nielsen befragte im Auftrag des ISFE im April 2008 6000 Personen im Alter von 16 bis 49 Jahren. Die Umfrage erfolgte in 15 Ländern Europas.

Playstation 2 mit 45 Prozent NutzerInnen an erster Stelle. Ihr folgte mit 17 Prozent die *Nintendo wii* und mit 15 Prozent die *Playstation 3* (vgl. nielsen 2008: 25). Diese Reihenfolge der beliebtesten Konsolen wird sich jedoch auf Deutschland bezogen in naher Zukunft ändern. Noch ist zwar die *Playstation 2* in sehr vielen Haushalten vertreten, doch die *wii* ist mit 2,24 Millionen verkauften Stück mit Abstand die derzeit meist verkaufte Konsole und wird die *Playstation 2* bald eingeholt haben (vgl. Video Games Sales Charts vom 8. Februar 2009).

1.3 Die Nutzung von Videospielen

Die Umfrage von nielsen ermöglicht eine genauere Aufschlüsselung der täglichen Nutzung von Computer- und Konsolenspielen bzw. deren wöchentliche Nutzungsdauer (vgl. nielsen 2008: 7):

Abbildung 2: Spieldauer in einer typischen Woche (nach Alter)

	16-19 Jahre	20-24 Jahre	25-29 Jahre	30-39 Jahre	40-49 Jahre
- 1 Std.	8 %	9 %	8 %	6 %	6 %
1-5 Std.	11 %	10 %	8 %	8 %	6 %
6-10 Std.	30 %	29 %	28 %	24 %	25 %
11-15 Std.	42 %	43 %	48 %	51 %	52 %
+ 15 Std.	8 %	9 %	8 %	11 %	11 %

Intensive Videospielnutzung findet sich vor allem in den jüngeren Altersstufen. Ist ein gewisses Alter erreicht, nimmt mit fortschreitendem Alter die wöchentliche Spieldauer ab.

Abbildung 3: Spieldauer in einer typischen Woche (nach Geschlecht)

	♂	♀
- 1 Std.	9 %	4 %
1-5 Std.	10 %	6 %
6-10 Std.	30 %	22 %
11-15 Std.	44 %	54 %
+ 15 Std.	7 %	14 %

Unter Genderaspekten betrachtet wird deutlich, dass Männer mehr Zeit mit Videospielen verbringen als Frauen und dass mit steigender Spieldauer der Anteil der Männer zu- und der der Frauen abnimmt. In der JIM-Studie ergibt sich ein vergleichbares Bild: Jungen spielen demzufolge im Durchschnitt doppelt so lange wie Mädchen (mpfs 2008: 39).

Abbildung 4: Spieldauer in einer typischen Woche (nach Spielgerät)

	PC-SpielerInnen	KonsolenspielerInnen	SpielerInnen tragb. Konsolen
- 1 Std.	10 %	7 %	8 %
1-5 Std.	11 %	9 %	11 %
6-10 Std.	29 %	29 %	30 %
11-15 Std.	44 %	47 %	45v
+ 15 Std.	7 %	9 %	6 %

Interessant ist, dass die Spieldauer weitgehend geräteunabhängig ist. Die vermeintlich ständige Präsenz tragbarer Konsolen scheint sich folglich nicht auf Spielhäufigkeit und Spieldauer auszuwirken. Zu diesem interessanten Ergebnis kommt auch eine Studie des aDeSe⁷ (vgl. 2004: 18). Die

7 Die Studie befragte im Jahre 2004 je 304 spanische ComputerspielerInnen und KonsolenspielerInnen von 7 bis 34 Jahren. Die Geschlechterverteilung von Männern zu Frauen betrug 2:1.

Statistiken geben allerdings nicht die relative Spieldauer von MehrfachnutzerInnen wieder.

Laut JIM liegt die gesamte Nutzungsdauer von Computer- und Konsolenspielen werktags bei 74 Minuten täglich; am Wochenende bei 94 Minuten (mpfs 2008: 39). Die nielsen-Studie zeigt ebenfalls auf, dass Deutschland im internationalen Vergleich eine überdurchschnittlich große Menge an VielspielerInnen⁸ aufweist. 52 Prozent geben der Studie zu Folge an, pro Woche mehr als sechs Stunden Videospiele zu nutzen; der europaweite Durchschnitt liegt zehn Prozent niedriger (vgl. nielsen 2008: 26). Dabei müssen jedoch auch die Relationen im Blick behalten werden, denn „fast jeder dritte Jugendliche fotografiert mindestens mehrmals pro Woche mit einer Digitalkamera. Genauso groß ist der Anteil derjenigen, die mit dieser Häufigkeit Videospiele nutzen“ (mpfs 2008: 13).

Im Durchschnitt besitzen die in Deutschland Befragten 28,6 Videospiele. Deutschland liegt damit um knapp acht Spiele unter dem europäischen Durchschnitt und bildet von allen Befragten das Schlusslicht (vgl. nielsen 2008: 29). Dies ist besonders interessant, wenn man berücksichtigt, dass die Anzahl der VielspielerInnen zehn Prozent über dem europäischen Durchschnitt liegt. Aus der spanischen Studie von aDeSe aus dem Jahr 2004, die die SpielerInnen auch zur Herkunft ihrer Spiele befragt hat, zeigt sich, dass nur rund 45 Prozent der Spiele gekauft werden. 16,6 Prozent sind Kopien, knapp 14 Prozent sind Geschenke und 11 Prozent sind anderweitig illegal beschaffte Videospiele. Weitere Möglichkeiten sind der Download aus dem Internet oder die Ausleihe von Freunden oder aus einer Videothek (aDeSe 2004: 70). Betrachtet man die Kaufgewohnheiten, geben 33 Prozent der Deutschen laut nielsen an, ein bis drei Spiele pro Jahr zu kaufen. 30 Prozent kaufen vier bis sechs Spiele pro Jahr. Dement-

⁸ Angelehnt an die Studie von aDeSe werden unter VielspielerInnen solche verstanden, die länger als vier Stunden pro Woche am Computer spielen, MediumspielerInnen spielen demnach eine bis vier Stunden wöchentlich und so genannte Light-SpielerInnen spielen weniger als eine Stunde in der Woche (vgl. 2004: 27).

sprechend kaufen weniger als ein Drittel der Deutschen mehr als sieben Spiele pro Jahr (vgl. nielsen 2008: 28).

Fragt man die Mädchen nach den liebsten Videospielen, zeigt sich, dass *Die Sims* mit 36 Prozent an erster Stelle steht. Mit Abstand folgen *Solitär* (9 Prozent) und *Singstar* (6 Prozent). Bei den Jungen – mit einem breiteren Spektrum an Nennungen – geben 19 Prozent *FIFA* an, das damit die Liste der beliebtesten Spiele anführt. Jeweils 16 Prozent erhalten die Spiele *Need For Speed* und *Grand Theft Auto/GTA*. Immerhin 14 Prozent bezeichnen *Counter Strike* als liebstes Spiel (vgl. mpfs 2008: 39). Die Daten der spanischen aDeSe-Studie bestätigen das Ergebnis und verdeutlichen darüber hinaus, dass sowohl die Serie *Die Sims* als auch die Serie *FIFA* seit bereits fünf Jahren die Lieblingslisten anführen (aDeSe 2004: 47). Dies widerlegt vor allem die Behauptung der Pädagogen Fritz und Fehr, die erklären, man fände in den Videospielhitlisten ausschließlich Spiele, deren dominierende Themen Gewalt, Aggression und Krieg seien (Fritz / Fehr 2003: 3). Eine Betrachtung der jeweils drei beliebtesten Genres vervollständigt das Bild (vgl. mpfs 2008: 40):

Abbildung 5: Beliebteste Computerspiele

	Strategiespiele	Shooter / Action	Rennspiele	Fußballspiele	Rollenspiele	Onlinerollenspiel	Denk- / Gesellschafts- / Kartenspiele	Adventures
♀	42 %	6 %	10 %	1 %	4 %	2 %	17 %	7 %
♂	30 %	46 %	26 %	25 %	15 %	14 %	4 %	7 %

Die geschlechterbezogene Präferenz von Spielgenres fällt anhand dieser Tabelle sofort auf. Während Strategiespiele von Mädchen bevorzugt werden, favorisieren Jungen Spiele aus dem Bereich *Shooter- / Action*. An zweiter Stelle folgt bei den Mädchen mit nur noch 17 Prozent die Katego-

rie *Denk- / Gesellschafts- / Kartenspiele*, während bei den Jungen Strategie- sowie Renn- und Fußball-Spiele folgen. Vergleichend soll noch erwähnt werden, dass die spanischen VideospielerInnen die Genres Sport, Action, Adventure- und Rennspiele absteigend in dieser Reihenfolge vor den Strategiespielen genannt haben (aDeSe 2004: 40). Eine mögliche Ursache könnte hier die Altersdifferenz der Befragten sein. Die sich bei JIM auf 12- bis 19-Jährige beschränkt, während in Spanien 7- bis 34-Jährige befragt wurden. Demnach scheint sich das bevorzugte Spielgenre mit dem Alter zu verändern.

Unabhängig vom Alter werden Videospiele laut Umfrage von nielsen generationsübergreifend vor allem aus vier Gründen gespielt: *„It's fun“*, *„to relax / de-stress“*, *„when I'm bored / to pass time“* und *„for the challenge of the game“* (nielsen 2008: 8).

Während noch rund 95 Prozent der Computer- und KonsolenspielerInnen angeben, meist zu Hause zu spielen, wird, wie bereits in der Einleitung angedeutet, Videospiele zunehmend auch Spielspaß für Freundesgruppen und Familien (aDeSe 2004: 32).

Abbildung 6: Orte, an denen in der Regel Videospiele gespielt werden

	zu Hause	bei Freunden / Verwandten	in Cybercafés	am Arbeitsplatz
PC	94,7 %	3,3 %	0,7 %	0,8 %
Konsole	95,3 %	4,1 %	0,5 %	0 %

Das heißt, die Kinder und Jugendlichen verabreden sich zum gemeinsamen Video spielen und ziehen das Gruppenerlebnis dem alleine Spielen vor. Insbesondere die ständige Entwicklung von Team- und Partyspielen für Konsolen ist hierfür eine Ursache. Des Weiteren überraschen die Ergebnisse in der Abbildung kaum: Die wenigsten Cybercafés besitzen Spielkonsolen, und meist sind die vorhandenen Computer ältere, langsam funktionierende Modelle, die zum Spielen ungeeignet sind. Die auf der

Arbeitsstelle zur Verfügung gestellten PCs werden möglicherweise deshalb wenig zum Computerspielen genutzt, weil viele Arbeitgeber die vorprogrammierten Spielprogramme entfernen und das Aufspielen neuer Computerspiele durch eingeschränkte Nutzerrechte verhindern. Bedauerlich ist, dass in der Abbildung die Möglichkeit, in einer Jugendeinrichtung Videospiele zu spielen, nicht berücksichtigt wurde. Möglicherweise sind Jugendclubs und Jugendzentren in Spanien nicht verbreitet oder nicht mit den entsprechenden Medien ausgestattet.

2 Jugendschutz und Jugendmedienschutz

Das Kapitel erläutert den LeserInnen zunächst die entsprechenden medienbezogenen Regelungen des Jugendschutzgesetzes und vier verschiedene Kategorien zur Einschätzung von Medieninhalten.

Dem folgt eine Vorstellung der USK-Alterskennzeichen. Es werden die Aufgaben der USK sowie der Zweck der Alterskennzeichen erörtert. In einem nächsten Schritt werden die USK-Altersfreigabekennzeichen optisch vorgestellt und in ihrer Bedeutung erläutert. Auch dieser Abschnitt endet mit dem Aufzeigen kritischer Punkte. Da vor allem die Nachvollziehbarkeit der Bewertungs- und Freigabepaxis bzw. die Angemessenheit der Alterskennzeichen ein Problem darstellt, schließt sich ein erklärender Exkurs in die Bewertungs- und Freigabepaxis der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) an.

Da außerdem europäische Studien zur Videospielnutzung vorgestellt werden und auch um später zwischen den Ländern und den Systemen vergleichen zu können, wurden zusätzlich die europäischen PEGI-Altersempfehlungen sowie die PEGI-Inhaltssymbole betrachtet. Zunächst erhalten die LeserInnen einen Einblick in die Freigabepaxis des PEGI-Systems. Dem folgen eine Erklärung zur konzeptionellen Funktion der Altersempfehlungen sowie schließlich die Darstellung der PEGI-Inhaltssymbole inklusive deren Erläuterungen. Da das europäische PEGI-System nur am Rande vergleichend herangezogen werden soll, wird hier auf die ausführliche Darlegung von Kritikpunkten verzichtet und stattdessen ein Vergleich der beiden Kennzeichnungssysteme sowie ihrer Vor- und Nachteile vorgenommen.

Abschließend werden einige Unstimmigkeiten und Kritikpunkte bezüglich der gesetzlichen Regelungen und deren Umsetzung aufgezeigt.

2.1 Gesetzliche Regelungen

Die Basis des rechtlichen Jugendschutzes findet sich im Grundgesetz in Art. 1, Abs. 1 i. V. m. Art. 2, Abs. 1. Demzufolge besitzt jeder das Recht auf freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, welche von der staatlichen Gewalt zu beschützen ist. Andererseits sind in Deutschland Meinungs- und Kunstfreiheit ebenfalls grundgesetzlich geschützt (Art. 5, Abs. 1 und 3 GG). Um diese beiden Rechte in Einklang zu bringen, wurde der neue Jugendmedienschutz (seit 1. April 2003 in Kraft) nach dem Grad der Beeinträchtigung der Entwicklung der Kinder und Jugendlichen⁹ differenziert. Der Jugendmedienschutz wurde den Erfordernissen der veränderten Medienlandschaft angepasst. Die gesetzliche Grundlage des Jugendmedienschutzes bilden seitdem zwei Regelwerke: das Jugendschutzgesetz des Bundes (JuSchG) und der Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien der Länder (kurz: Jugendmedienschutz-Staatsvertrag oder JMStV). Der JMStV fasst erstmals den privaten Rundfunk und Telemedien, wie das Internet, unter einem Aufsichtsdach zusammen. Das JuSchG regelt den Jugendschutz für Medieninhalte auf Trägermedien, wie Videospiele, Filme, CDs und DVDs. Nach dem JuSchG werden jugendbeeinträchtigende, jugendgefährdende und schwer jugendgefährdende Medieninhalte sowie strafbare Medieninhalte unterschieden (vgl. auch Fechner 2007: 148).

2.1.1 Jugendbeeinträchtigende Medieninhalte

Jugendbeeinträchtigende Medieninhalte können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen einer bestimmten Altersstufe beeinträchtigen. Nach § 12, Abs. 1 JuSchG dürfen solche Computer- oder Konsolenspiele nur gemäß der Altersfreigabe an Kinder und Jugendliche verkauft, verliehen oder in anderer Weise zugänglich gemacht werden. Ausgenommen sind als Lehr- oder Infoprogramm gekennzeichnete Medien (vgl. § 14, Abs. 7

⁹ Laut § 1 JuSchG i. V. m. § 7 SGB VIII ist bei bis zu 13-Jährigen von Kindern und bei 14- bis 18-Jährigen von Jugendlichen zu sprechen.

JuSchG). Für eine umfassende Prüfung der Spiele und die Zuordnung zu den jeweiligen Altersstufen ist die USK zuständig. Das entsprechende Altersfreigabekennzeichen erteilt die Oberste Landesjugendbehörde. Auf den Vergabeprozess der USK-Kennzeichen wird in einem späteren Abschnitt noch ausführlich eingegangen.

2.1.2 Jugendgefährdende (indizierte) Medieninhalte

Jugendgefährdende Medieninhalte nach § 15, Abs. 1 JuSchG, die die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden, werden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in die Liste der indizierten Medien aufgenommen. Die BPjM, ehemals Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, ist insbesondere zur Ausführung des gesetzlichen Jugend(medien)schutzes errichtet worden. In speziellen Gremien wird über das Vorliegen einer Jugendgefährdung und demzufolge einer Indizierung entschieden. Auf dem Index befindliche Medien dürfen weder beworben noch Kindern oder Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Dabei hat eine Indizierung nicht das generelle Verbot des Mediums zur Folge. Erwachsene haben uneingeschränkt die Möglichkeit, auch indizierte Medien zu beziehen und zu nutzen. Ein Großteil der indizierten Videospiele sind Ego-Shooter. Daneben sind aber auch andere Spielgenres wie Kriegsstrategiespiele, gewaltdarstellende Spiele oder solche Programme in die Liste aufgenommen, welche in geringen Maßen pornographisch oder NS-verherrlichend sind. Durch die Werbe-, Vertriebs- und Weitergabebeschränkungen sollen Kinder und Jugendliche insbesondere vor außerhäuslichen medialen Gefahren geschützt werden. So soll auch das verantwortungsbewusste Handeln der Öffentlichkeit sowie das von Eltern und Erziehenden gestärkt werden. Missachtung ist nach §§ 27 und 28 JuSchG für Händler, aber ebenso auch für Eltern, die ihre Kinder wissentlich über einen längeren Zeitraum mit indizierten Videospielen spielen lassen, strafbar (vgl. Liesching 2003: 8).

2.1.3 Schwer jugendgefährdende Medieninhalte

Die Darstellung von Kindern und Jugendlichen in unnatürlichen, geschlechtsbetonten Körperhaltungen sowie die Menschenwürde verletzende oder kriegsverherrlichende Darstellungen sind schwer jugendgefährdende Medieninhalte nach § 15, Abs. 2 JuSchG. Über die positive Umschreibung hinaus ist von kriegsverherrlichenden Inhalten bereits dann auszugehen, wenn die Schrecken nicht erwähnt werden, die Leiden der Opfer nicht bewusst gemacht werden oder durch Verniedlichung und Bagatellisierung eine positive Einstellung des jugendlichen Konsumenten zum Krieg gefördert werden kann. Die schwer jugendgefährdenden Medieninhalte unterliegen zwar den bereits genannten Vertriebsbeschränkungen, sind aber nicht in die Liste der indizierten Medien aufgenommen. Mit Wirkung zum 1. Juli 2008 wurde die Kennzeichnung von Trägermedien weiter verschärft und das so genannte Killerspielverbot eingeführt. Medien, die "besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckbehafteter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen" (§ 15, Abs. 2, Nr. 3a JuSchG), gelten nach der neuen Gesetzeslage automatisch als schwer jugendgefährdend, mit der Folge, dass sie unter anderem nicht an allgemein zugänglichen Verkaufsstellen oder im Versandhandel angeboten und nicht öffentlich beworben werden dürfen.

2.1.4 Strafbare Medieninhalte

Einige Medieninhalte sind nach dem StGB in Verbindung mit § 15, Abs. 2, Nr. 1 JuSchG strafbar. Hierunter zählen Inhalte, die verfassungsfeindlich sind, rassistische, völkische oder religiöse Volksverhetzung beinhalten oder die nationalsozialistischen Völkermorde verleugnen bzw. verharmlosen. Darstellungen unmenschlicher Gewalttätigkeit in verherrlichender, verharmlosender oder menschenunwürdiger Weise sind ebenfalls verboten. Nicht erfasst sind jedoch Darstellungen von Gewalt gegen menschenähnliche Wesen wie Zombies oder Vampire. Des Weiteren sind Medieninhalte, die schwere Straftaten wie Mord, Erpressung, Raub und Ähnliches

anleiten, strafbar. Auch sind jegliche Formen von Gewalt-, Tier- oder Kinderpornographie laut StGB verboten. Mit Ausnahme der einfachen Pornographie dürfen diese Medien auch Erwachsenen nicht zugänglich gemacht werden (vgl. StGB §§ 86, 130, 130a, 131, 184, 184 a-c).

2.2 Die USK-Alterskennzeichen

Bereits seit 1994 ließen die Hersteller ihre Videospiele auf freiwilliger Ebene durch die USK mit Altersempfehlungen kennzeichnen. Mit in Kraft treten des neuen JuSchG am 1. April 2003 wurde diese Altersempfehlungen zu verbindlichen Altersfreigaben. Aufgabe der USK ist nun zum einen die Beurteilung des Gefährdungspotenzials von Videospielinhalten und zum anderen die Regelung ihrer öffentlichen Verbreitung. Für letzteres sind laut § 14, Abs. 2, Ziff. 1 - 5 JuSchG i.V.m. § 14, Abs. 6 JuSchG die Obersten Landesjugendbehörden zuständig.

Die Prüfung des Gefährdungspotenzials erfolgt in einem komplizierten Prozess: Zunächst werden die mit dem Spiel eingereichten Unterlagen auf Vollständigkeit überprüft. Anschließend wird das Spiel von einem Spieltester aufbereitet. Bei der USK gibt es drei so genannte Spieltester, dies sind in der Regel Studenten, die sich in ihrer Freizeit selbst gerne mit Videospielen beschäftigen. Der Tester muss jedes Spiel mindestens einmal komplett durchspielen und Notizen über Spielstände, Darstellungen und Spielelemente anfertigen. Wichtig ist insbesondere die Beschreibung aller wesentlichen Spielelemente, wie die Einbindung der Handlung in die Story (Werden gute und böse Handlungen im Spielkontext gerechtfertigt?), das Verhältnis von Form und Inhalt (Werden Gewaltaktionen geahndet, geduldet oder honoriert?), visuelle Präsentationen (Wie werden Verletzungen, Kampfhandlungen oder Tötungsmethoden visualisiert?) oder die Gesamtwirkung auf die SpielerInnen. Pro Spiel ist mit einer Testdauer von zwanzig bis vierzig Stunden zu rechnen. Der Testbericht ist

die Basis der sich anschließenden Prüfsitzung (vgl. LPR Hessen 2007). Das Prüfungsgremium setzt sich aus 16 VertreterInnen gesellschaftlich relevanter Gruppen zusammen, darunter sind neben der Kultusministerkonferenz auch Jugendverbände, Kirchen und Forschungseinrichtungen (vgl. USK 2008c). Bei der Prüfsitzung werden ausgehend vom Testbericht potenzielle Auswirkungen des Spiels sowie Aspekte der Medienpädagogik und Medienkompetenz miteinander diskutiert und in ihrer Relevanz abgewogen. Am Ende einer in der Regel einstündigen Sitzung stimmen die VertreterInnen über die Alterskennzeichnung des Spiels ab. Der / Die VertreterIn der Obersten Landesjugendbehörde kann sich dem Abstimmungsergebnis anschließen oder von einem Vetorecht Gebrauch machen. Abschließend erfolgen die Kennzeichnung des Videospiels mit einem Altersfreigabekennzeichen der USK und die Erstellung eines Prüfgutachtens (vgl. LPR Hessen 2007).

Gemäß § 14, Abs. 1 JuSchG dürfen Trägermedien, „die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen“ nur eingeschränkt für bestimmte höhere Altersgruppen freigegeben werden. Unterschieden werden bei Videospielen, analog zur Kinofreigabe und zu Trägermedien mit Filmen, fünf Alterskennzeichen. Diese sind sowohl auf den Spielhüllen, als auch auf dem eigentlichen Datenträger angebracht (vgl. § 12 JuSchG). Sinn der Alterskennzeichen ist, Kinder und Jugendliche vor Entwicklungsbeeinträchtigungen zu bewahren sowie Irritation, Überforderung und Ängstigungen durch den Gebrauch der Spiele zu verhindern. Dabei betont die USK, dass die Kennzeichen über den gesetzlichen Jugendschutz hinaus „weder inhaltliche noch pädagogische Wertungen darstellen“ (2007, o.S.). Sexuelle und ethnisch diskriminierende Inhalte werden durch die Kennzeichnungen ausgeschlossen.



„Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG“

Das Kennzeichen garantiert, dass auch kleine Kinder „nicht in abträglicher Weise verunsichert, nicht geängstigt und mit schlechten Vorbildern und Kampfscenen konfrontiert“ werden (USK 2007, o.S.). Die meisten Computer- und Konsolenspiele werden mit diesem Kennzeichen ausgestattet. Das Kennzeichen bedeutet nicht, dass die Spiele zwangsläufig für jüngere Kinder verständlich oder beherrschbar sind. Beispielsweise: *Das Geheimnis der Azteken* oder *Wii Fit*



„Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG“

Das Kennzeichen gewährleistet, dass weder Bedrohungsszenarien, düstere Welten oder Horrorbilder, noch militärisch-politische Konflikte in diesen Videospielen enthalten sind. Kinder unter sechs Jahren könnten die teilweise unheimlichen Spielräume, die hohe Geschwindigkeit oder den Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellung als belastend empfinden (vgl. USK 2007, o.S.). Beispielsweise: *Asterix bei den olympischen Spielen* oder *State Shift*



„Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG“

Durch das Kennzeichen wird garantiert, dass weder belastende Horrorszenarien, realistische Gewalt noch destruktiv wirkende Vorbilder oder sexuell fragwürdige Rollenbilder in den Videospielen vorkommen. Häufig tauchen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben auf, ohne sich jedoch vornehmlich gegen menschlich gestaltete Spielfiguren zu richten. Beispielsweise: *Ace Combat 6* oder *Der Herr der Ringe: Kampf um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs*



„Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG“

Die so gekennzeichneten Videospiele zeichnen sich aus durch „rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren sowie Spielkonzepte, die kriegerische Auseinandersetzungen nachvollziehen lassen“ (USK 2007, o.S.). Dabei wird jedoch garantiert, dass es sich nicht um rein von Gewaltanwendungen geprägte

Videospiele handelt. Ebenso kommt es nicht zur realitätsnahen Darstellung von Gewalt oder Waffenfetischismus und auf negative Identifikationsfiguren wird verzichtet. „Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen“ (USK 2008a). Beispielsweise: *WWE Smackdown vs. Raw 2008* oder *Warfare - Im Auge des Terrors*



„Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“

Das Kennzeichen garantiert, dass die Spiele „keine in Deutschland gesetzlich verbotenen Inhalte (Gewaltexzesse, Rassismus, Kriegshetze und Pornographie), keine Aufforderung zur Gewalt, keine drastisch inszenierten und graphisch detailliert aufbereiteten Gewalttaten gegen menschliche oder menschenähnlich gestaltete Spielfiguren“ enthalten (USK 2007, o.S.). Der Inhalt kann die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen. Beispielsweise: *Call Of Duty 4 - Modern Warfare* oder *Grand Theft Auto IV*

Wie im Folgenden mehrfach von Eltern und Pädagogen kritisiert wird, ist es ihnen nicht möglich, einen Einblick in die Freigabe und Bewertungspraxis der USK zu erhalten. An dieser Stelle gibt deshalb ein kurzer Exkurs den LeserInnen einen Einblick.

Zunächst ist festzuhalten, dass bis zur Mitte des Jahres 2006 die USK-Prüfungsordnung eine Bestimmung enthielt, der zufolge die USK-Gutachten der Wissenschaft nur zur Verfügung gestellt werden dürfen, wenn der jeweilige Hersteller seine Zustimmung gab. Bis heute können LeserInnen auf der Homepage der USK keine Informationen finden, die Aufschluss darüber geben, welche Kriterien zur Kennzeichnung eines Spiels geführt haben. Im Folgenden werden deshalb die Beurteilungskriterien der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) herangezogen, die diese sowohl in einer Broschüre als auch im Internet veröffentlicht hat (vgl. KJM 2008: 10):

Abbildung 7: Beurteilungskriterien für entwicklungsbeeinträchtigende
Gewaltdarstellungen

- genretypische Darstellung von Gewalthandlungen
- Realitätsnähe des Genres
- Grundstimmung der Sendung
- Ausprägung der Gewaltaktionen
- Spannungspotential der Sendung
- Kontext der Gewaltausübung; Identifikationsangebote
- filmtechnische Gestaltung

Abbildung 8: Beurteilungskriterien für entwicklungsbeeinträchtigende
Sexualdarstellungen

- Sexualdarstellungen, die nicht dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen entsprechen, wie außergewöhnliche Sexualpraktiken
- stereotype Geschlechterrollen mit diskriminierenden Verhaltensmustern
- Verknüpfung von Sexualität und Gewalt, insbesondere wenn Kinder oder Jugendliche betroffen sind
- Verharmlosung oder Idealisierung von Prostitution oder promiskuitivem Verhalten

Diese Beurteilungskriterien finden bei der Festsetzung der Sendezeitgrenzen im Rundfunk Anwendung. Zwar legt auch die KJM ihre Kriterien nur stichpunktartig dar und verzichtet auf beispielhafte die Darstellung der Anwendung hinsichtlich einzelner Sendungen, dennoch geben sie Eltern und pädagogischen Fachkräften eine klare und greifbare Richtlinie und somit grobe Orientierung. Sie können sich jederzeit auf die Kriterien berufen und sie als Argumentationshilfe heranziehen.

Des Weiteren hat das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KfN), nachdem es festgestellt hat, dass jeder zweite 10-jährige Junge über Erfahrung mit nicht-altergerechten Videospielen verfügt, eine Unter-

suchung zur Alterseinstufung von Videospielen vorgenommen. Der Untersuchung zufolge sind von den 62 mit USK-Alterskennzeichen versehenen Spielen nur 35,5 % (22 Stück) angemessen eingestuft worden. Bei knapp einem Drittel der Spiele (17 Stück) ergaben sich Zweifel an der Alterseinstufung. 23 Videospiele wurden als nicht-angemessen eingestuft herausgefiltert (37,1 %). Davon hätten nach Meinung des KfN mindestens sechs Spiele keine Kennzeichnung erhalten dürfen – mit der Folge, dass sie dann vermutlich indiziert worden wären. Sechs weitere Spiele mit einer Einstufung ab 16 Jahren wurden als grenzwertig hin zur Indizierung bewertet (vgl. KfN 2007: 2).

Basierend auf diesen Erkenntnissen wurde nach Mängeln bei den USK-Gutachten gesucht. Diese Mängel könnten nach Meinung des KfN darauf zurück zu führen sein, dass Prüfungen häufig auf Grundlage unfertiger Spiele und Unterlagen erfolgen, die bei Änderung keine neuerliche Prüfung durchlaufen müssen. Als problematisch werden auch wiederkehrende Wertungsgesichtspunkte verurteilt, die zum Beispiel die Tötung eines unbeteiligten Passanten dann nicht für problematisch halten, wenn sie nicht spielnotwendig ist. Ein weiterer kritisierter Punkt ist, dass die USK-Gutachten häufig den Eindruck vermitteln, „dass die Prüfer spielerfahrene, medienkompetente Kinder und Jugendliche vor Augen haben; man orientiert sich in aller Regel nicht am unteren Ende von Alter und Medienerfahrung, also gerade nicht an solchen Kindern und Jugendlichen, die besonders schutzbedürftig erscheinen“ (KfN 2007: 2). Außerdem bemängelt die KfN, dass Gewalt vielfach als in den Grenzen des Genretypischen beurteilt wird und eine Auseinandersetzung mit den Besonderheiten des Spiels und seinen möglichen jugendbeeinträchtigenden Wirkungen demnach nicht stattfindet. Die KfN hat in ihrem Forschungsbericht noch eine Menge weiterer Kritikpunkte an der Bewertungspraxis der USK genannt und darüber hinaus Ursachenforschung betrieben. Weitere Mängel und deren Erklärungen zu schildern, würde den Rahmen des Exkurses sprengen, weshalb an dieser Stelle auf die Studie verwiesen wird (vgl. KfN 2007).

2.3 PEGI-Altersempfehlungen

PEGI bedeutet ausgeschrieben *Pan European Game Information*. Die PEGI-Altersempfehlungen sind ein seit 2003 geltendes europaweites System zur Vergabe von Altersempfehlungen. 28 europäische Staaten verwenden offiziell das PEGI-System; in Deutschland sind die Altersempfehlungen den Altersfreigabekennzeichen der USK nachgeordnet. Es beruht grundsätzlich auf Freiwilligkeit, wird laut PEGI aber von einem Großteil der Herausgeberfirmen unterstützt (PEGI 2007a)¹⁰. Beim Einstufungsverfahren füllen die HerausgeberInnen vor der Veröffentlichung eines Videospiels einen Onlinefragebogen zu gewalthaltigen oder sexuellen Inhalten sowie zur visuellen und graphischen Umsetzung aus. Dabei haben sich die HerausgeberInnen vertraglich zur Einhaltung eines Kodex¹¹ verpflichtet. Das Computersystem erteilt dann online automatisch eine Altersempfehlung und gibt die ausschlaggebenden Inhaltsbeschreibungen in Form von Symbolen an. Eine persönliche Überprüfung durch die PEGI-MitarbeiterInnen erfolgt auszugswise. Schließlich erhalten die HerausgeberInnen von PEGI eine Lizenz zur Verwendung des Logos mit der Altersempfehlung sowie der Inhaltssymbole.

Die Altersempfehlungen sollen für die Konsumenten (insbesondere die Eltern und ErzieherInnen) eine Hilfe bei der Entscheidung, ob sie ihren Kindern ein bestimmtes Produkt kaufen bzw. zugänglich machen oder nicht, darstellen. Dabei wird das System der Altersempfehlungen, welches dem Prinzip der USK sehr ähnlich ist, ergänzt durch Inhaltssymbole auf der Rückseite der Verpackung. Sie geben die wichtigsten Gründe für die jeweilige Altersempfehlung des Spiels an. Dabei informiert PEGI lediglich

10 Eine Auflistung der Unternehmen, die PEGI unterstützen und anwenden, kann unter <http://www.pegi.info/en/index/id/37/media/pdf/228.pdf> (Abruf: 23.11.2008) eingesehen werden.

11 Das PEGI-Formular zum Einstufungsverfahren sowie der PEGI-Kodex können unter <http://www.pegi.info/en/index/id/37/media/pdf/228.pdf> sowie <http://www.pegi.info/de/index/id/1189/media/pdf/236.pdf> herunter geladen werden (Abruf: 23.11.2008).

über die Eignung eines Videospiele hinsichtlich der europäischen Jugendschutzgesetze. Der Schwierigkeitsgrad sowie visuelle Besonderheiten der Videospiele werden nicht berücksichtigt.

Die folgenden Alterskennzeichen sowie acht Inhaltssymbole werden unterschieden (vgl. PEGI 2007b):



„Schimpfwörter“

Das Spiel verwendet Schimpfwörter.



„Angst“

Das Spiel bereitet kleinen Kindern Angst oder ist gruselig.



„Diskriminierung“

Das Spiel zeigt Diskriminierung oder der Spielinhalt fördert diese.



„Drogen“

Das Spiel bezieht sich auf Drogenkonsum oder zeigt diesen.



„Glücksspiel“

Das Spiel fordert zum Glücksspiel auf oder gibt Anleitung dazu.



„Gewalt“

Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht / verharmlost diese.



„Sex“

Das Spiel zeigt Nacktheit / sexuelle Handlungen oder spielt auf solche an.



„PEGI Online“

Das Spiel kann online gespielt werden.

2.4 Vergleich der Alterskennzeichnungssysteme

Abschließend sollen nun die beiden Alterskennzeichnungssysteme miteinander verglichen werden. Zuerst fällt auf, dass PEGI grundsätzlich kein Videospiel für unter-3-jährige Kinder empfiehlt, während die USK durchaus einige Videospiele mit dem Kennzeichen „ohne Altersbeschränkung“ auszeichnet. Hinsichtlich der Adressatengruppe ist festzustellen, dass das PEGI-System konzeptionell für Eltern als Hilfe für Kaufentscheidungen entwickelt wurde. Dagegen spricht die USK generell alle VideospielkäuferInnen und -NutzerInnen an. Sie gibt zwar Informationsbroschüren für Eltern heraus, allerdings enthalten diese eher abstrakte Erklärungen und Erläuterungen der Kennzeichen, die durch Beispielbilder von Videospielen ergänzt werden. Die Beurteilungskriterien der USK werden nicht veröffentlicht und sind auch auf Nachfrage nicht ohne weiteres zugänglich. Die Inhaltssymbole des PEGI-Systems dienen außer als Orientierungshilfe beim Kauf zugleich auch als Beurteilungskriterien und begründen somit öffentlich die Bewertung. Allerdings erfolgt diese Beurteilung bei PEGI online per Selbstauskunft der HerstellerInnen, eine persönliche Überprüfung durch MitarbeiterInnen von PEGI erfolgt nur auszugsweise. Die Kennzeichen der USK entstehen dagegen in einem komplexen Prüfvorgang und basieren auf Spielberichten von Spieletestern und auf verschiedenen Gremienentscheidungen. Die PEGI-Altersempfehlungen stellen ausdrücklich auch pädagogische Wertungen des Inhalts dar, während

die USK-Alterskennzeichen dazu dienen sollen, das Gefährdungspotenzial zu beurteilen und somit vor Entwicklungsbeeinträchtigungen zu schützen.

2.5 Kritische Bemerkungen zu den aktuellen Jugendschutzregelungen

Trotz umfangreicher Ergänzungen und Überarbeitungen des JuSchG in den vergangenen Jahren ergeben sich, betrachtet man das Gesetz im Überblick, zahlreiche Unstimmigkeiten. Wie deutlich wurde, dürfen Kindern und Jugendlichen nicht-gekennzeichnete Videospiele nicht zugänglich gemacht werden. Sie haben keine Jugendfreigabe und sind demnach erst ab 18 Jahren erhältlich. Allerdings haben auch viele ältere Videospiele wie *Tetris* und *PacMan*, die vor 1994 entwickelt und veröffentlicht wurden, teilweise bis heute keine Alterseinstufung, weil es zu dieser Zeit noch kein solches Verfahren gab und eine nachträgliche Kennzeichnung bis heute nicht stattgefunden hat, lediglich die neu aufgelegten Versionen haben die entsprechenden Alterskennzeichnungen erhalten (*Tetris Evolution* für *xBox*, *Games for PS3 - Tetris* für *Playstation 3*). Wenn Kinder mit solch älteren Videospiele spielen wollen, kann es gerade bei medienfernen Eltern an dieser Stelle zu Missverständnissen führen.

Des Weiteren gibt es in der Handhabung des Gesetzes Differenzen. So muss sich der Händler vor Ort bei Videospiele exakt an die Altersbestimmungen halten, während der Versandhändler die Alterseinstufung dagegen erst bei Spielen ab 16 Jahren berücksichtigen muss. Durch diese gesetzlichen Schlupflöcher wird jegliche Argumentation gegenüber den betreffenden Jugendlichen hinterfragbar.

Ein weiteres Problem hinsichtlich der Alterskennzeichnung ergibt sich aus der großen Differenz der Alterskennzeichnungsstufen zwischen „Freigegeben ab 6 Jahren“ und „Freigegeben ab 12 Jahren“. Der große Abstand wird der schnellen Entwicklung von Kindern nicht gerecht. Insbesondere pädagogische Fachkräfte aber auch Eltern sehen sich vor dem Problem,

zehn- oder elf-jährigen Kindern hier entsprechend alters- und entwicklungsgerechte Angebote zu machen.

Den neuesten Änderungen zu Folge wurden die USK-Alterskennzeichnungen auf den Verpackungen von Videospielen vergrößert. Dies soll Eltern noch leichter verdeutlichen, für welche Altersgruppe ein Spiel freigegeben ist. Dieser Schritt löst jedoch nicht die eigentliche Problematik, denn eine einheitliche Alterskennzeichnung ist vor allem abhängig vom Vertriebsweg: Allerdings landen Videospiele nicht mehr nur in Form von DVDs oder CDs in den Kinderzimmern, sondern zunehmend per Download und / oder Kopie. Bei Onlinespielen gibt es keine einheitlichen Alterskennzeichnungen¹² und selbst gebrannte DVDs und CDs haben ebenfalls keine Kennzeichnungen. "Gerade die Schließung dieser Lücke wäre aus unserer Sicht jedoch dringend erforderlich, um den Jugendmedienschutz tatsächlich zu verbessern und die vorhandenen technischen Systeme auch zukünftig effektiv einsetzen zu können", so der Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (zit. n. Pilzweger 2008).

Ebenso ist es fraglich, wie entscheidend die Größe der Kennzeichnung ist, oder ob nicht vielmehr der Wortlaut bzw. deren Gestaltung verändert werden sollte. Derzeit sind die Bezeichnungen folgender Art „Freigegeben ab [XX] Jahren gemäß § 14 JuSchG“, „Ohne Altersbeschränkung“ und „Keine Jugendfreigabe“. Es stellt sich die Frage, ob angelehnt an das europäische PEGI-System und das neue deutsche System der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), zur Vereinfachung nur noch die Zahlen 0, 6, 12, 16 und 18 abgedruckt werden sollten.

12 Wie bereits erwähnt unterliegen Onlineangebote dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.

3 Kenntnis und Akzeptanz der Jugendmedienschutzregelungen

Die optimale Umsetzung des Jugendmedienschutzsystems setzt die Kenntnis und die Akzeptanz durch Eltern, pädagogische Fachkräfte und die Kinder und Jugendlichen selbst voraus. Die Definition von Akzeptanz, die in dieser Arbeit Verwendung finden soll, lehnt sich an die Definition des Instituts für Medienpädagogik an und beinhaltet die „Zustimmung zur Notwendigkeit einer Regelung des jeweiligen Medienbereichs“ sowie die „grundsätzliche Anerkennung des jeweiligen Regelungsprinzips als angemessen für den jeweiligen Bereich“ (JFF 2007: 31). Für die Akzeptanz der Jugendmedienschutzregelungen ist es von Nachteil, wenn MediennutzerInnen eine negative Bewertung bezüglich Nachvollziehbarkeit, Effektivität und Angemessenheit vornehmen. Denn die Akzeptanz wird von der Einschätzung der Effektivität sowie von Kritik bestimmt – wobei Akzeptanz Kritik nicht ausschließt.

Zur Untersuchung der Kenntnis und Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen wurden drei aktuelle Studien aus den Jahren 2007 oder 2008 herangezogen¹³. Die ersten beiden Studien, vom Institut für Medienpädagogik – JFF und vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest – mpfs, sind vor einem medienpädagogischen Hintergrund durchgeführt worden. Ihre Ergebnisse dienen vorrangig der Fundierung kompetenten pädagogischen Handelns. Durch fachliche Reflexion und angemessenen Transfer der Erkenntnisse in das eigene fachliche Handeln soll dieses optimiert werden. Die dritte eher wirtschaftliche Studie, die vor allem als Vergleich zwischen den Alterskennzeichnungssystemen bzw. zwischen den Ländern herangezogen wurde, wurde von nielsen Media Research (nielsen) erstellt.

13 An dieser Stelle soll auf drei weitere Forschungsberichte verwiesen werden:

„Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern“ Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.,

„Medienkonvergenz Monitoring Report 2008. Jugendliche in konvergierenden Medienwelten“ Universität Leipzig sowie

„Eltern & Videospiele. Deutschlands erste Studie zur Rezeption von interaktiven Inhalten, Video- und Computerspielen durch Mütter und Väter“ Videospiegelplatz.de.

Im folgenden Kapitel wird, soweit erfasst, zum einen auf die Haltung von Erziehungsbeauftragten, also Eltern oder pädagogischen Fachkräften eingegangen. Denn deren grundsätzliche Akzeptanz gibt Auskunft darüber, inwieweit das Regelungsprinzip bei den Eltern verankert ist, bzw. inwieweit Ablehnung besteht und wodurch sie begründet ist. An ihrem Umgang mit den Regelungen zeigt sich, welche faktische Relevanz die einzelnen ausgewählten Regelungen im Alltag haben und in welcher Beziehung sie zur jeweils praktizierten Medienerziehung stehen. Zum anderen wird anschließend untersucht, welche Informationen den Kindern und Jugendlichen zur Kenntnis der Regelungen und der Alterskennzeichen vorliegen und welche Haltungen sie gegenüber den Jugendmedienschutzregelungen vertreten. Darüber hinaus ist es interessant, Missverständnisse betreffs der Alterskennzeichen zu sammeln. Soweit erfasst, werden auch konkrete Aussagen von Kindern und Jugendlichen über die Nutzung nicht-altersgerechter, verbotener oder indizierter Medien untersucht. Augenmerk wurde außerdem vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen und Vorstellungen auf die individuelle Einschätzung der Effektivität der Alterskennzeichen gelegt und Aussagen, die auf Optimierungsbedarf hinweisen, erfasst.

3.1 Erkenntnisse des Instituts für Medienpädagogik

Ziel der zwischen Oktober 2006 und Juli 2007 vom Institut für Medienpädagogik (JFF) durchgeführten Studie war es, praktische Probleme in der Umsetzung des Jugendmedienschutzsystems ausfindig zu machen. Befragt wurden neben Kindern und Jugendlichen, Eltern und auch pädagogische Fachkräfte. Die Befragung bezog sich auf von Mediennutzenden im Alltag wahrnehmbare Regelungen wie FSK- und USK-Alterskennzeichen, Sendezeitgrenzen und Ungeeignetheitsansagen sowie Altersverifikationssys-

teme¹⁴ und Post-Ident-Verfahren¹⁵ beim Internetgebrauch. Das nicht im deutschen Jugendmedienschutz verankerte europäische PEGI-System kann Mediennutzenden sowie erziehungsbeauftragten Personen auch hier begegnen und wurde deshalb vor allem im Hinblick auf Interferenzen mit dem USK-System betrachtet.

Angelehnt an vorhergehende Nutzerstudien, die bei Jungen eine deutlich häufigere Nutzung von Videospielen festgestellt haben, wurden 14 männliche sowie 4 weibliche Kinder und Jugendliche aus Süddeutschland befragt. Die Altersspanne umfasst 12 bis 17 Jahre¹⁶. Beim Bildungshintergrund wurde auf gleichmäßige Verteilung geachtet.

Von den 15 befragten Familien standen in 10 Fällen die Mütter für das Leitfadeninterview zur Verfügung. Während der Interviews wurde der Fokus auf ein Kind der jeweiligen Familie gesetzt. Die Verteilung der so genannten Fokuskinder liegt bei zehn männlichen und fünf weiblichen. Sie umfassten die Altersspanne 6 bis 17 Jahre. In Bezug auf den Bildungshintergrund ist die Zahl der Kinder und Jugendlichen in etwa gleich verteilt.

Um die Erfahrungen der 15 pädagogischen Fachkräfte zu erfassen wurden Gruppendiskussionen geführt. Dabei wurden die pädagogischen Fachkräfte entsprechend ihrer Arbeitsgebiete in Gruppen geteilt: sieben Personen der schulischen und acht Personen der außerschulischen Jugendarbeit.

3.1.1 Allgemeine Kenntnis der USK-Alterskennzeichen

Die USK-Alterskennzeichen sind in allen drei Befragtengruppen im Vergleich zu den FSK-Kennzeichen wesentlich weniger bekannt (vgl. JFF 2007: 20 ff.). Die Jugendlichen sind hinsichtlich der Videospiele am bes-

14 Bei Altersverifikationssystemen gibt der Besucher einer Website oder Käufer eines im Internet erwerbten Produkts die Identifikationsnummer von Personalausweis oder Reisepass ein. Das in der Nummer enthaltene Alter kann dann ausgelesen und somit Zugang gewährt oder Kauf abgewickelt werden.

15 Beim Post-Ident-Verfahren werden Internetkäufer bei der Übergabe des Artikels von Mitarbeitern der Deutschen Post AG hinsichtlich der Altersangemessenheit kontrolliert.

16 Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird im Folgenden zusammenfassend von Jugendlichen gesprochen, wenn diese Befragtengruppe gemeint ist.

ten informiert und nehmen im häuslichen Kontext oftmals die Rolle der Experten ein, auf deren Meinung sich die Eltern mehr oder weniger verlassen. Die Nähe zum Medium erwies sich als ausschlaggebend für Kenntnis und Verständnis der Altersfreigaben. Dementsprechend waren auch allen Jugendlichen, die sich mit Videospielen beschäftigen, die Kennzeichen bekannt, meist jedoch nur die für ihr Alter relevanten Stufen. Immerhin ein Drittel der Eltern kannte weder die Kennzeichen, noch war ihnen bekannt, dass es Altersfreigaben im Bereich der Videospiele gibt. Andererseits schloss auch nur ein Drittel aus dem Fehlen von Freigabekennzeichen, dass es sich um für ihre Kinder riskante Spiele handeln könnte. Dass es sich jedoch um indizierte Spiele handeln könnte, wurde in der Gruppe der Eltern nicht vermutet. Ebenso waren die USK-Kennzeichen auch nur den pädagogischen Fachkräften der außerschulischen Jugendarbeit bekannt. Und nur ein Pädagoge aus dieser Gruppe verbot wiederum das Spielen von nicht-gekennzeichneten Spielen. Es war nicht bekannt, dass es verpflichtend ist, die Nutzung zu unterbinden.

Ein häufig auftretendes Missverständnis war die Zuordnung der USK-Alterskennzeichen zum Medium Film. Außerdem wurde das Symbol „keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“ als „freigegeben ab 14 Jahren“ gelesen. Hinsichtlich der Altersstufen und der zugehörigen Farbuordnungen traten Verwechslungen auf.

3.1.2 Die Haltung der Eltern

Eine große Distanz zum Medium prägt die Haltung und damit die Ergebnisse. Nur auffällig wenigen Eltern sind die USK-Alterskennzeichen bekannt (vgl. JFF 2007: 39 ff.). Insbesondere Eltern mit niedrigem Bildungshintergrund nehmen die Alterskennzeichnungen nicht zur Kenntnis, wobei sich ein Teil dieser Eltern seine Meinung sporadisch anhand des Covers bildet und daraus versucht auf den Inhalt zu schließen. Der andere Teil dieser Elterngruppe setzt sich nicht mit den Spielen seiner Kinder auseinander und kennt noch nicht einmal die Titel der Spiele. Von Eltern

mit hohem Bildungshintergrund werden die Kennzeichen zu einem großen Teil wahrgenommen und reflektiert und dienen immerhin der groben Orientierung.

Obwohl ein Alterskennzeichnungssystem als grundsätzlich sinnvoll angesehen wird, schätzen die Eltern die Effektivität entsprechend der obigen Ausführungen gering ein (vgl. JFF 2007: 44 f.). Sie bewerten es als negativ, dass Kinder und Jugendliche leicht Wege finden, die Regelungen zu umgehen. Allerdings sehen sie ihre eigene erzieherische Rolle dabei kaum und machen zum einen Verkaufspolitik und zum anderen den unkontrollierten Austausch unter den Jugendlichen dafür verantwortlich. Auch der ausländische Versandhandel wird als Quelle beanstandet. Kritisiert wird außerdem die mangelnde Transparenz in der Bewertungspraxis der USK. Die Eltern wünschen sich, Einblick in die Bewertungskriterien erhalten zu können sowie begründende Hinweise für die Einstufungen zu erhalten. Aus diesem Grund werden die Piktogramme des PEGI-Systems als hilfreich empfunden (vgl. JFF 2007: 41). Allerdings ist anzumerken, dass der größte Teil der Eltern das PEGI-System im Rahmen der Studie erstmalig wahrnahm.

3.1.3 Die Haltung der pädagogischen Fachkräfte

Die pädagogischen Fachkräfte akzeptieren gemeinhin die USK-Altersfreigaben von Videospielen, jedoch äußern insbesondere die Fachkräfte der außerschulischen Jugendarbeit Kritik (vgl. JFF 2007: 54). Die Einstufungen stützen sich ihrer Meinung nach auf Formalkriterien (beispielsweise die Blutmenge), die jedoch Gesamthandlung und -wirkung nicht berücksichtigen. Vor allem eine mangelnde Transparenz bezüglich der Freigabepraxis wird kritisiert. Aus ihrer Sicht würde diese zur "Versachlichung und Fundierung der öffentlichen Diskussion über Verbotsforderungen beitragen" (JFF 2007: 54) und sei auch als Argumentationshilfe bei der Auseinandersetzung mit Jugendlichen hilfreich. Des Weiteren weisen die pädagogischen Fachkräfte auf Inkonsistenzen bei der Bewertung der Vi-

deospiele hin und vermuten eine selektive Prüfung, die filmähnliche, einführnde und einstimmende Videosequenzen bei den Spielen außer Acht lasse. Ebenso geben sie an, eine Aufweichung der Normen bemerkt zu haben, die tiefer angesetzte Freigaben zur Folge haben.

Die Effektivität der Jugendschutzregelungen leidet aus Sicht der pädagogischen Fachkräfte vor allem an der Distanz der Eltern zu Videospielen. Diese rühre daher, dass Eltern nur geringes Wissen über den Medienalltag ihrer Kinder hätten, sowie an mangelndem Problembewusstsein und mangelnden Informationen bezüglich des Jugendschutzsystems im Allgemeinen. Viele Eltern scheuen ihrer Meinung nach aber auch die Konfrontation und den Konflikt, die beispielsweise bei der Durchsetzung von Verboten notwendig seien. Die Effektivität leide zudem an der Möglichkeit über Peer-to-Peer-Weitergabe, Kopien oder Downloads aus dem Internet an nicht-altersgerechte Videospiele zu gelangen.

3.1.4 Die Haltung der Jugendlichen

Die unterschiedlichen Haltungen gegenüber den USK-Freigaben sind vor allem beeinflusst von dem persönlichen Bezug zu Videospielen sowie vom Bildungshintergrund. Insgesamt konnte das JFF fünf Haltungen bei den befragten Jugendlichen heraus kristallisieren (vgl. JFF 2007: 62 ff.):

Eine geringe Anzahl der Befragten hält die Altersfreigaben für sinnvoll und fordert sogar eine verbesserte Schutzfunktion, denn aus dem Kreis der Peers ist ihnen bekannt, dass immer Wege gefunden werden, die Freigaben zu umgehen und nicht-altersgerechte Videospiele zu spielen.

Ebenfalls nur wenige Jugendliche geben an, die Altersfreigaben unhinterfragt zu akzeptieren, dies allerdings vor allem, um Ärger zu vermeiden.

Ein knappes Drittel der Befragten, die sämtlich hohe Videospilaffinitäten und hohes Bildungsniveau aufweisen, schätzen die Alterskennzeichnungen zwar prinzipiell als sinnvoll ein, halten sich dessen ungeachtet aber nicht an die USK-Vorgaben. Nach eigenem Gutdünken entscheiden sich diese

Jugendlichen für oder gegen Spiele und ziehen die Alterskennzeichen höchstens als unverbindliche Orientierung heran. Sie begründen ihre Haltung mit der mangelnden Nachvollziehbarkeit der Kennzeichnungspraxis. Im Allgemeinen setzen sich diese Jugendlichen differenziert mit Videospielen auseinander. Eine Anerkennung der Kennzeichnung “keine Jugendfreigabe” ist in der Regel akzeptiert, während die anderen Freigabegrenzen moniert werden, häufig wird insbesondere die Freigabe ab 16 Jahren kritisiert. Dabei beziehen sich die Befragten vorwiegend auf die Umsetzungsformen von Gewalt in den Videospielen; in geringem Maße auch auf sexuelle Inhalte. Auf Grund des hohen Suchtpotenzials sollten den Jugendlichen zu Folge Onlinespiele teilweise erst ab 16 Jahre freigegeben werden. Einige Jugendliche geben an, sich beim Gebrauch von höher gekennzeichneten Videospielen auch auf die Unterstützung oder zumindest Deckung der Eltern verlassen zu können, die ebenfalls bei einigen Videospielen eine übertriebene Einstufung zu sehen glauben.

Ein weiteres knappes Drittel der Jugendlichen erkennt die Altersfreigaben für andere zwar als sinnvoll an, hält sich selbst aber nicht daran. Diese Jugendlichen sind intensive VideospielerInnen und weisen ein niedriges Bildungsniveau auf. Abhängig von der Gewalthaltigkeit plädieren sie auf eine rigide Handhabung der Freigaben und billigen sich selbst einen Ausnahmestatus zu.

Die fünfte Einstellung wird von nur einer Jugendlichen vertreten, die das System der Altersfreigaben strikt ablehnt und die Einstufungspraxis als unangemessen ansieht. Ihrer Meinung nach reizen die Verbote vor allem zur Überschreitung. Kriterien sollten eher Spieldauer und Verarbeitung als Inhalte sein.

Zur Effektivität äußern sich die Jugendlichen kritisch. Ihren Erfahrungen zu Folge ist ein Videospiel, das man unbedingt haben möchte, auch zu bekommen. Neben den Bezugsquellen Eltern und Freunde wurden das Internet, das Schummeln an der Ladenkasse sowie das Cracken des Kopier-

schutzes genannt. Die Jugendlichen berichten, dass auch Eltern, die eigentlich auf Alterskennzeichnungen achten, sich überreden lassen nicht-altersgerechte Spiele zu kaufen. Insgesamt wird von den Jugendlichen die mangelnde Altersangemessenheit der Freigabestufen kritisiert sowie deren mangelnde Nachvollziehbarkeit und Widersprüchlichkeiten, wobei sie selbst vorwiegend Gewalt als Kriterium verwenden und sexuelle, Gender- oder sonstige diskriminierende Aspekte außer Acht lassen.

3.1.5 Die Nutzung nicht-altersgerechter, indizierter und verbotener Inhalte

Die Hälfte der vom JFF befragten 18 Jugendlichen hat schon für die jeweilige Altersstufe nicht-freigegebene Videospiele genutzt (vgl. JFF 2007: 82). Es handelt sich dabei überwiegend um *Ego- / Strategie-Shooter* und *Action / Adventure*. Auf die Haltung der Eltern angesprochen berichten die Jugendlichen zu einem Drittel von der elterlichen Kapitulation. Es würde hauptsächlich auf die Spieldauer geachtet, damit die Schulnoten nicht leiden. Ein Drittel gibt an, die Eltern hätten ein eindeutiges Verbot ausgesprochen, was teilweise zu heimlicher Nutzung führt. Ausdrücklich wird in diesen Kontexten die Inkompetenz der Eltern, vor allem die der Mütter, betont. Ein Jugendlicher begründet sogar das heimliche Spielen damit, dass er die besorgte Mutter nicht schockieren möchte. Die Eltern des letzten Drittels sind nach Aussagen der Jugendlichen informiert und besorgen sogar die Spiele, da sie annehmen, ihre Kinder können mit den Inhalten verantwortungsbewusst umgehen (vgl. JFF 2007. 82 f.).

Nach den Bezugsquellen solcher Medien befragt zeigt sich, dass die wichtigste Quelle ältere Peers sind, die leihen, tauschen oder kopieren. Ähnlich bedeutend ist die Rolle der Eltern oder anderer Erwachsener, die entsprechende Wünsche erfüllen. Auch vom Ansprechen fremder Älterer oder Erwachsener im Laden wird berichtet. Vereinzelt wird außerdem ausgesagt, dass es möglich ist, Spiele selbst und ohne Alterskontrolle zu kaufen. Ebenso vereinzelt wird der Zugang über ein Internetcafe oder der

Download aus dem Internet genannt. Ferner wird der Erwerb im Ausland angesprochen (vgl. JFF 2007: 84).

Aus ethischen Gründen, um zu vermeiden, dass Jugendliche in der Folge speziell nach entsprechenden Medieninhalten suchen, wurden die Jugendlichen nicht auf die Nutzung indizierter oder verbotener Inhalte angesprochen. Bei einem Drittel der Jugendlichen kann aus den Interviewinhalten jedoch die Nutzung von indizierten und verbotenen Inhalten vermutet werden. Auffällig ist, dass es sich hierbei zum größten Teil um 13- bis 16-jährige männliche Jugendliche mit niedrigem Bildungshintergrund handelt (vgl. JFF 2007: 85).

Vergleicht man nun kurz die Ergebnisse zu Fernsehen und Film (DVDs o.ä.; Kino ist nicht von Relevanz), finden sich zwei Drittel der Jugendlichen, die bereits nicht-altersgerechte Sendungen oder Filme gesehen haben. Die Nutzung von nicht-altersgerechten Sendungen und Filmen findet unter 13 Jahren selten statt, lediglich in Familien mit niedrigem Bildungshintergrund ist eine erhöhte Nutzung zu erkennen. Ab einem Alter von 14 Jahren nimmt der Konsum von nicht-altersgerechten Inhalten zu. Dies scheint mit der verbreiteten, elterlichen Einstellung zu korrelieren, dass mit 14 Jahren keine Medienerziehung mehr notwendig ist (vgl. Schorb / Theunert 2001) und die Jugendlichen somit weitgehend unkontrolliert fernsehen und Filme anschauen. Der Zugang zu DVDs mit nicht-altersgerechten Filmen ist dem der Videospiele vergleichbar. Allerdings scheint die Haltung der Eltern Filmen gegenüber wesentlich weniger streng als bei Videospielen. Dies ist wahrscheinlich beeinflusst durch Berichte über gefährliche Videospiele in den Nachrichten sowie durch die eigene Nähe zum Medium Fernsehen. Beim Fernsehen ist der Einfluss der elterlichen Kontrolle ausschlaggebend, d.h. nicht-altersgerechte Sendungen werden geschaut, wenn die Eltern weg sind oder bereits schlafen. Auch durch einen eigenen Fernseher im eigenen Zimmer entzieht sich der Konsum solcher Sendungen der elterlichen Kontrolle. In einigen Fällen wird auch davon erzählt, mit den Eltern oder mit älteren Geschwistern

nicht-altersgerechte Sendungen zu schauen (vgl. JFF 2007: 76 - 82).

3.1.6 Kenntnis der PEGI-Altersempfehlungen

Das europäische PEGI-System wird von allen drei Befragtengruppen kaum zur Kenntnis genommen. Am ehesten waren die Kennzeichen noch den Kindern und Jugendlichen ein Begriff. Sind die Symbole vereinzelt wahrgenommen worden, führten disparate Alterskennzeichnungen häufig zu Verwirrung (vgl. JFF 2007: 23 f.).

Bedenklich ist, dass der größte Teil der Eltern die PEGI-Altersempfehlungen im Rahmen der Studie erstmalig wahrnahm. Den pädagogischen Fachkräften waren die Kennzeichen gänzlich unbekannt. Dennoch werden die Piktogramme des PEGI-Systems vor dem Hintergrund, dass vor allem mangelnde Transparenz in der Bewertungspraxis der USK kritisiert wird, sämtlich als hilfreich empfunden. Inhaltliche Informationen zum Risikopotenzial werden sehr begrüßt. Insbesondere, da sich Eltern und pädagogische Fachkräfte selbst nur vereinzelt ein Bild von den Videospielen machen, wird der Versuch, mittels Piktogrammen inhaltliche Hinweise für die Gründe der Alterseinstufungen zu geben, positiv gewertet. Nützlich finden die Eltern die PEGI-Altersempfehlungen in Verbindung mit der Sichtung der Cover der Videospiele zur Einschätzung des Risikopotenzials.

Zur Informations- und Schutzfunktion des europäischen PEGI-Systems äußerten sich zehn der befragten Jugendlichen. Das Prinzip, inhaltliche Hinweise mittels Piktogrammen zu geben, wird zwar von den Jugendlichen positiv bewertet, aber hinsichtlich ihrer Eindeutigkeit stark kritisiert. Des Weiteren bezweifeln die befragten Jugendlichen, dass es Peers gibt, die sich durch die PEGI-Empfehlungen vom Gebrauch abhalten lassen. Das System wird vor allem als Zusatzfunktion betrachtet und den USK-Alterskennzeichen nachrangig gesehen.

3.2 Erkenntnisse des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) befragt im Rahmen der JIM-Studien seit 1998 jährlich Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren in Telefonhaushalten¹⁷. In den Monaten Mai und Juni werden für insgesamt vier Wochen ca. 1200 Jugendliche telefonisch befragt. Neben einer aktuellen Standortbestimmung sollen die Daten zur Erarbeitung von Strategien und Ansatzpunkten für neue Konzepte in den Bereichen Bildung, Kultur und Arbeit dienen. Die JIM-Studie ist als Langzeitprojekt angelegt. So werden einerseits allgemeine Entwicklungen und Trends kontinuierlich abgebildet und dokumentiert (Freizeitaktivitäten, Mediennutzung, Medienbesitz uvm.), gleichzeitig werden in den einzelnen Untersuchungen spezifische Fragestellungen realisiert, um aktuelle Medienentwicklungen aufzugreifen (Computer- und Internetnutzung, Handy und SMS, Computer und Schule uvm.).

Für JIM 2008 wurden 51 Prozent Jungen und 49 Prozent Mädchen befragt. Eine Unterteilung in vier Altersgruppen zeigt ein geringes Übergewicht in der Gruppe der 18- bis 19-Jährigen (28 Prozent). Die Befragten waren noch zu 86 Prozent SchülerInnen. Die Verteilung nach Bildungsgrad, die sich am in Deutschland vorherrschenden dreigliedrigen Schulsystem orientiert, zeigt: 15 Prozent der befragten Jugendlichen waren Hauptschüler, 36 Prozent gingen auf eine Realschule und 48 Prozent besuchten das Gymnasium.

Die folgenden Fragen, die sich auf Computer- und Konsolenspiele bezogen, wurden nur von den betreffenden NutzerInnen beantwortet, das heißt von Jugendlichen, die angaben, den PC mindestens einmal im Monat zu gebrauchen (97 Prozent, n= 948).

17 Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird im Folgenden zusammenfassend von Jugendlichen gesprochen, wenn die Befragtengruppe gemeint ist.

3.2.1 Die Haltung der Jugendlichen

Laut mpfs sind die USK-Alterskennzeichnungen 98 Prozent der befragten Jugendlichen, die Videospiele spielen, bekannt. 83 Prozent geben an, diese auf Spielen gesehen zu haben, und immerhin 15 Prozent wissen, dass es sie gibt, ohne sie gesehen zu haben. Erwartungsgemäß ist der Anteil der Jungen, denen die USK-Alterskennzeichen ein Begriff sind, größer, da sie sich, wie schon geschildert, häufiger als Mädchen mit Videospielen beschäftigen. Bereits in der JIM-Studie von 2005 (vgl. mpfs 2008: 41f.) wurden die Altersbegrenzungen angesprochen und waren damals 74 Prozent der befragten Computer- und KonsolenspielerInnen bekannt (davon gehört hatten 2005 bereits 97 Prozent, vgl. mpfs 2005: 33).

64 Prozent der SpielerInnen, denen die USK-Alterskennzeichen bekannt sind, gibt zu, bereits Videospiele gespielt zu haben, die für ihre Altersstufe als nicht geeignet gekennzeichnet waren. „Vor allem Jungen, aber auch die Ab-14-Jährigen und Jugendliche mit geringer formaler Bildung gehen über die Vorgaben der Jugendschützer stärker hinweg“ (mpfs 2008: 42). Der Zugang zu ungeeigneten Spielen wird weitgehend geschlechtsunabhängig von drei Vierteln als sehr einfach bzw. einfach beschrieben. Mit zunehmendem Alter und je höher der Bildungsgrad, desto mehr steigt diese Beurteilung an. Als Bezugsquellen werden mit 67 Prozent Freunde (+10 Prozentpunkte im Vergleich zu 2005), mit 44 Prozent das Internet (-1 Prozentpunkt zu 2005) und mit immerhin noch 37 Prozent der Handel (-8 Prozentpunkte zu 2005) genannt. Viele spekulieren aber auch auf die Hilfe der Eltern, die trotz der breiten öffentlichen Diskussion im Vergleich zu 2005 um 5 Prozentpunkte häufiger genannt wurden (vgl. mpfs 2008: 42 sowie 2005: 34).

3.2.2 Die Nutzung nicht-freigegebener, indizierter und verbotener Inhalte

JIM fragte die Jugendlichen des Weiteren nach ihrer Einschätzung, wie sie den Verbreitungsgrad von besonders gewalthaltigen Videospielen im

Freundeskreis einschätzen. 18 Prozent gaben an, dass die Meisten besonders bedenkliche Spiele nutzen, 17 Prozent meinen, dass die Hälfte solche Videospiele spielen würde. Bei einem Drittel spielen gewalthaltige Videospiele im Freundeskreis praktisch keine Rolle (vgl. mpfs 2008: 43).

Aufschlussreicher ist hier zusätzlich die JIM-Befragung aus dem Jahr 2004 (vgl. mpfs 2004: 28 ff.). Den damals befragten Jugendlichen wurde eine Liste mit einigen Videospiele ohne Jugendfreigabe und einigen indizierten Videospiele vorgelegt¹⁸. Die ausgewählten, indizierten Spiele wurden bereits von 26 Prozent der jugendlichen VideospielerInnen gespielt. Videospiele ohne Jugendfreigabe haben sogar schon 28 Prozent der Jugendlichen gespielt. Es zeigt sich, „dass keines der Spiele bei den unter 18-Jährigen noch nicht gespielt wurde. Die Kennzeichnung und Regelung scheint bei der jüngsten Altersgruppe, den 12- bis 13-Jährigen, noch am besten zu greifen, die ab 14-Jährigen weisen hingegen kaum noch Unterschiede auf“ (mpfs 2004: 30). Auffällig ist, dass das Interesse an diesen Videospiele mit Erreichen der Volljährigkeit nicht zunimmt, sondern eher geringer ist.

3.2.3 Die Haltung der Eltern

Da bei der JIM-Studie ausschließlich Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren befragt werden, kann die Haltung der Eltern nur aus Sicht der Jugendlichen selbst wiedergegeben werden.

Zuerst konnte festgestellt werden, dass 70 Prozent der VideospielerInnen angeben, nie mit den Eltern über Videospiele bzw. deren Nutzung zu streiten. Die Annahme, dass diesem durch feste Regeln vorgebeugt werde, konnte widerlegt werden. Nur etwa ein geringer Teil der Jugendlichen hat bezüglich der Videospielnutzung feste Vereinbarungen mit den Eltern. Bei

¹⁸ Problematisch ist hierbei, dass die Spiele in unterschiedlichen (Sprach-)Versionen und verschiedenen Folgen erscheinen, die zum Teil unterschiedliche Altersfreigaben erhalten haben. Bei der Interpretation der Angaben ist daher zu beachten, dass die befragten Jugendlichen die Spiele möglicherweise nicht trennscharf einordneten.

nur 11 Prozent der betreffenden Familien kam es vereinzelt wegen Videospiels zu Streit. „Kern der häuslichen Diskussionen und Streitigkeiten bildet dann nahezu ausschließlich die Nutzungsdauer – die Inhalte der Videospiele werden nur in den seltensten Fällen thematisiert“ (mpfs 2008: 44). Unterschiede bezogen auf Geschlecht, Alter und Bildung sind hier nicht von nennenswerter Relevanz (vgl. mpfs 2008: 44).

Die JIM-Studie kommt zu dem Ergebnis, dass sich Eltern nur sehr rudimentär mit der Spielenutzung ihrer Kinder auseinandersetzen. Vereinbarungen und Regeln bestehen in nur wenigen Fällen. Ein Viertel der VideospielerInnen hat Absprachen mit den Eltern bezüglich der Inhalte und nur ein Drittel gibt an, Verabredungen bezüglich der Nutzungsdauer zu haben. Insbesondere die unter 14-Jährigen werden hier noch reglementiert. „Insgesamt betrachtet hat aber die Mehrheit der SpielerInnen freie Hand und entscheidet weitgehend selbst über Auswahl der Spiele und die Spieldauer“ (vgl. mpfs 2008: 44).

3.3 Erkenntnisse der nielsen Media Research

Die nielsen-Studien sollen einen Querschnitt über sich verändernde Strukturen auf dem europäischen Markt aufzeigen. Des Weiteren werden die Konsumenteneinstellungen gegenüber Videospielen im Vergleich zu anderen Medien sowie Bekanntheit und Verstehen von Alterskennzeichnungen erforscht. Die Umfragen aus den Jahren 2007 und 2008 knüpfen an Umfragen aus den Jahren 2004 und 2005 an. Befragt wurden jeweils 6000 Personen im Alter von 16 bis 49 Jahren. Die Onlineumfragen erfolgten in 15 Gebieten Europas¹⁹. Je Land wurden 400 Personen befragt. 70 Prozent der Befragten waren männlich, 30 Prozent der Befragten waren

19 Die 15 untersuchten Gebiete waren: Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien, Spanien, Schweiz, Österreich, Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland, Tschechien, Polen, Lettland sowie die Benelux-Länder, die zusammengefasst wurden.

weiblich. Im Rahmen dieser Arbeit ist besonders der Bereich, der sich mit der Kenntnis der PEGI-Altersempfehlungen befasst, interessant (vgl. nielsen 2008: 13 f. sowie nielsen 2007: 22 ff.). Außerdem wird das gemeinsame bzw. familiäre Videospielverhalten kurz abgefragt.

Die Studien zeigen auf, dass die PEGI-Altersempfehlungen auf dem europäischen Markt faktisch den Grad universeller Bekanntheit erlangt haben und bei der Kaufentscheidung als weitgehend hilfreich empfunden werden. Knapp zwei Drittel der europäischen VideospielerInnen geben an, ein europäisches Alterskennzeichnungssystem für Videospiele zu kennen (vgl. nielsen 2007: 23 und 2008: 13). Am höchsten war der Bekanntheitsgrad unter männlichen Spielern sowie erwartungsgemäß unter den VielspielerInnen. Betrachtet man den Bekanntheitsgrad in den einzelnen Ländern, fallen als Gegenpole insbesondere Großbritannien mit einem Bekanntheitsgrad von 81 Prozent und Deutschland mit einem Bekanntheitsgrad von gerade mal 43 Prozent auf (vgl. nielsen 2007: 22 f.). Die Bezeichnungen PEGI bzw. *Pan European Game Information* waren insgesamt nur 48 Prozent der Befragten ein Begriff. Auch hier fallen die deutschen Ergebnisse wieder besonders auf: 87 Prozent geben an, noch nie von PEGI gehört zu haben; sie bilden damit die größte Gruppe. Bei der Konfrontation mit den PEGI-Alterssymbolen war das Erkennen jedoch europaweit nahezu durchgängig (vgl. nielsen 2008: 13). Ein Drittel der Befragten gab an, die Empfehlungen bei Kaufentscheidungen als nützlich zu empfinden. Insbesondere die Hälfte der darunter befindlichen Eltern fand die Altersempfehlungen hilfreich (vgl. nielsen 2007: 22).

Während die PEGI-Altersempfehlungen weitgehend bekannt sind, waren die acht PEGI-Inhaltssymbole weniger geläufig. Unter den Befragten gab es nur 46 Prozent, die sich an Inhaltssymbole auf Videospielen erinnern konnten. Deutschland mit 28 Prozent und Großbritannien mit 58 Prozent bilden auch hier erneut Gegenpole. Die Inhaltssymbole werden von der

Hälfte der Befragten als äußerst missverständlich empfunden. Dies wird dadurch bestätigt, dass insgesamt nur 20 Prozent die Inhaltssymbole richtig deuten konnten. Folglich finden nur 30 Prozent der Eltern die Inhaltssymbole bei der Kaufentscheidung als hilfreich (vgl. nielsen 2007: 24 f.).

Laut nielsen geben immerhin 72 Prozent der europäischen Eltern an, schon einmal mit ihrem Kind Videospiele gespielt zu haben. Als Gründe nennen sie *„my child / children asked me to play with them“*, *„it’s a fun activity for all the family“* sowie *„I can spend time with my child / children“*. Erst an vierter und fünfter Nennstelle finden sich die folgenden Aussagen: *„I can monitor what games my child / children are playing“* und *„I can monitor how long my child / children are playing video games for“*. Dies zeugt von Vertrauen gegenüber den Kindern und von Interesse am Spiel der Kinder (nielsen 2008: 9). Diese Erkenntnisse stimmen allerdings nicht mit den bereits dargestellten Ergebnissen überein, die ergaben, dass Eltern sich sehr wenig mit dem Medienverhalten – insbesondere dem Videospielverhalten – ihrer Kinder auseinandersetzen. Eine mögliche Erklärung könnte sein, dass die Untersuchung von nielsen online erfolgte, während das JFF ein persönliches Interview durchführte. Die TeilnehmerInnen an der Online-Umfrage von nielsen zeichnen sich durch eine geringe Distanz zu neuen Medien aus.

3.4 Schlüsse hinsichtlich des Jugendmedienschutzes

Praktisch allen befragten Kindern und Jugendlichen ist bekannt, dass ein Alterskennzeichnungssystem in Deutschland existiert. Der größte Teil der Befragten hat bereits die USK-Alterskennzeichen wahrgenommen. Das in Deutschland verpflichtende Alterskennzeichnungssystem der USK ist bei den Kindern und Jugendlichen wesentlich bekannter als die in Deutschland selteneren europäischen PEGI-Altersempfehlungen. Dieses System hat zwar immer noch knapp die Hälfte der Kinder und Jugendlichen be-

reits wahrgenommen, bei genauerer Abfrage, insbesondere der Inhaltssymbole, kommen jedoch viele Fehlinterpretationen und Missverständnisse vor. Kenntnisse über sowohl die USK- als auch die PEGI-Alterskennzeichnungen sowie eine grobe Kenntnis der Jugendmedienschutzregelungen lagen vor allem bei Kindern und Jugendlichen mit hoher oder sehr hoher Videospilaffinität vor. Des Weiteren waren die Kennzeichen mehr Jungen als Mädchen bekannt. Die hängt vor allem damit zusammen, dass der Anteil videospielender Jungen größer als der der Mädchen ist, wodurch schlicht mehr Berührungspunkte mit den Kennzeichen vorliegen. Festzustellen ist zudem, dass Jugendliche ein Bedürfnis nach Konsistenz und Transparenz bezüglich der Freigabepraxis benötigen. Häufig wird versucht, sich die Einstufungen anhand von Beispielen zu erklären, was in der Regel Unzufriedenheit und Unverständnis hervorruft.

Die meisten Kinder und Jugendlichen nutzen die Vorgaben als Orientierung, wobei hier der *Third-Person-Effect* deutlich wird. Während die Kinder und Jugendlichen für andere, insbesondere Jüngere, einen Schutzbedarf sehen und teilweise sogar stärkere Restriktionen fordern, nehmen sie sich außen vor und geben an, selbst Realität und Spiel trennen zu können. Auch gibt es durchaus Kinder und Jugendliche, die durch diese Regelungen gar nicht erreicht werden. Sie erfahren in der Regel auch keine Grenzsetzung durch die Eltern. Leider muss festgestellt werden, „die meisten Jugendlichen akzeptieren die Regelungen, die wenigsten halten sich an deren Vorgaben“ (JFF 2007: 71). Problematisch ist, dass trotz Bekanntheit der Alterskennzeichen über die Hälfte der befragten Kinder und Jugendlichen angibt, bereits Videospiele gespielt zu haben, die nicht für ihr Alter freigegeben, verboten oder indiziert sind – Tendenz steigend.

Die Vermutung liegt nahe, dass die Medienberichterstattung über vermeintliche Gefahren durch die Nutzung dieser Videospiele bei vielen Kindern und Jugendlichen die Neugierde weckt. Zudem schätzen die Kinder und Jugendlichen das Beschaffen und den Zugang einfach oder sogar sehr einfach ein. Sie nennen als Bezugsquellen zuerst die (älteren) Peers, von

denen sie sich durch Leihe oder Kopie ungeeignete Videospiele besorgen. Die weiteren Bezugsquellen, wie Eltern, Internet und Ladenhandel (mogeln oder Ansprache Fremder) sind vergleichsweise gleichrangig. Bedenklich ist vor allem, dass die einerseits Kinder und Jugendliche (möglicherweise) neugierig machenden Medienberichterstattungen andererseits kaum Niederschlag im verantwortungsvollen Handeln Erwachsener finden. Im Gegenteil monieren die Eltern sogar, dass Kinder und Jugendliche leicht Wege finden, die Regelungen zu umgehen und sehen ihre eigene erzieherische Verantwortung überhaupt nicht. Das heißt, viele Eltern setzen sich wenig bis gar nicht mit den Videospielen ihrer Kinder auseinander. Dies stellten auch die pädagogischen Fachkräfte fest und nennen diese Distanz und ein mangelndes Problembewusstsein die Hauptursache für die mangelnde Effizienz des Jugendmedienschutzsystems, das prinzipiell stark auf die Mitarbeit der Eltern baut. Dazu muss allerdings angemerkt werden, dass die USK-Alterskennzeichen selbst nur den außerschulischen pädagogischen Fachkräften bekannt waren. Entsprechend ihrer Nähe zu den Kindern und Jugendlichen wünschen sie sich als Argumentationshilfe größere Transparenz ins der Freigabe- und Beurteilungspraxis der USK.

Sowohl die Eltern als auch die pädagogischen Fachkräfte benennen darüber hinaus ein weiteres Problem, das im Folgenden noch stärker fokussiert wird: Die USK-Alterskennzeichen werden von einigen Kindern und Jugendlichen gezielt entgegen des Jugendmedienschutzsystems verwendet. Es wird befürchtet, dass von den Alterskennzeichen tendenziell eher ein Werbeeffect ausgeht, als dass die Kinder und Jugendlichen von der Nutzung abgehalten werden. Die Gruppe dieser Kinder und Jugendlichen orientiert sich bewusst an höheren Alterskennzeichnungen und distanzieren sich von niedrigen Altersfreigaben: "Nicht für die eigene Altersstufe freigegebene Medien gelten [...] als attraktives, weil qualitativ hochwertiges und angemessenes Angebot" (JFF 2007: 72). Der bereits vermutete Werbeeffect durch Medienberichterstattung findet somit weitere Verstärkung.

4 Der Reiz des Verbotenen

„There is a charm about the forbidden that makes it unspeakable desirable.“ (M. Twain 1935)

Im folgenden Kapitel sollen die Ursachen und Hintergründe des von Mark Twain so treffend formulierten Reiz des Verbotenen untersucht werden. Zunächst ist es zum besseren Verständnis notwendig, kurz den zugrunde liegenden Reizbegriff zu bestimmen. „Unter den Begriffen Reiz und Reizmöglichkeiten werden all jene Erscheinungen verstanden, die es vermögen, eine Veränderung im Aktivitätsstrom zu bewirken.“ (vgl. Hauck 1990: 2 und 76). In dem die psychologische Definition den Reizbegriff über die Wirkung erklärt, stimmt sie mit der alltagssprachlichen Verwendung überein. Reiz impliziert demnach auch die Bedeutung von interessanten Eindrücken oder Erfahrungen, denen man ausgesetzt ist und / oder die man sucht. Dabei ist die Suche nach Reizen bzw. die Auswahl der Reize innerhalb des gesellschaftlichen Rahmens lebensstilabhängig.²⁰

Um sich dem Reiz des Verbotenen und dessen Ursachen zu nähern, werden drei verschiedene psychologische bzw. sozialwissenschaftliche Erklärungsansätze betrachtet und hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit auf die Nutzung von nicht-altersgerechten Videospielen untersucht. Dabei wird keine Vollständigkeit der Darstellung aller Theorien angestrebt. Die Auswahl der Theorien ist vielmehr angelehnt an die zentralen Hypothesen, Erkenntnisse und Annahmen der Forbidden Fruit Theorie von Bijvank (Bijvank et al. 2009). Die Forbidden Fruit Theorie geht auf eine Vielzahl von Einzeltheorien zurück. Dies sind die Commodity Theorie, die Theorie des Sensa-

20 Lebensstil im soziologischen Sinne bedeutet, sich das eigene Leben gemäß der unterschiedlichen Vorlieben, die sich zum Beispiel im Konsum äußern, einzurichten. Der jeweilige Lebensstil verweist dabei auch auf die individuellen Vorlieben und Wertvorstellungen.

Eine ausführlichere Erläuterung zur Reizsuche als Ausdruck des Lebensstils und zum Lebensstilkonzept gibt Hauck (vgl. 1990: 47 ff.).

tion Seeking, welche auf der Motivationspsychologie basiert sowie Überlegungen zur Jugenddelinquenz, die auf entwicklungspsychologischen Theorien aufbaut. Mit ihrer Hilfe sollen die von Bijvank aufgeworfenen Überlegungen und Fragen erklärt werden.

Den LeserInnen wird jede Theorie entsprechend dem nachstehenden Aufbau erläutert: Zunächst werden die Hintergründe und die Basistheorien, die zur Ableitung der vorliegenden Theorie führten, geschildert. Dem folgen die ausführlichen Darstellungen der jeweiligen Theorie sowie eine Erwähnung der für die vorliegende Arbeit relevanten geäußerten Kritikpunkte. Im Anschluss wird die Theorie hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit überprüft. Das heißt, es wird kritisch untersucht, ob es mit ihrer Hilfe möglich ist, die Ursachen für den Reiz des Verbotenen zu erklären. Davor soll nun aber die Forbidden Fruit Theorie vorgestellt werden.

4.1 Die Forbidden Fruit Theorie

Die Alterskennzeichen sind primär an Eltern und Erziehungsbeauftragte gerichtet, sekundär zum Selbstschutz an die VideospieleInnen selbst. Den Eltern und Erziehungsbeauftragten soll damit bei der Einschätzung der Videospiele ihrer Kinder geholfen werden. Die Kennzeichnungen werden aber auch von VideospieleInnen genutzt, um für sie ‚interessante‘ Videospiele auszuwählen. Die Bezeichnung des Forbidden Fruit Effekt ist aus der biblischen Geschichte von Adam und Eva abgeleitet, nach der Adam und Eva entgegen dem Verbot Gottes Früchte vom Baum der Erkenntnis essen.

Forschungen haben ergeben, dass sich Altersempfehlungen und Sendezeitgrenzen positiv auf die Attraktivität von Fernsehsendungen und Filmen auswirken (vgl. Bushman 2006). Eingeschränkt zu benutzende Produkte können demnach bei den ausgeschlossenen Nutzergruppen ein besonders hohes Interesse wecken. Bezogen auf Videospiele besagt die Forbidden

Fruit Theorie, dass auf Grund von Alterskennzeichen oder Inhaltssymbolen, die auf violente Medieninhalte verweisen, das Interesse an den entsprechenden Spielen steigen wird (vgl. Bijvank et al. 2009). Folglich ist anzunehmen, dass sowohl das USK- als auch das PEGI-System die Attraktivität der Videospiele bei den ausgeschlossenen Altersgruppen ansteigen lassen.

Die im Folgenden verwendeten Daten basieren auf der ersten Studie, die die Auswirkungen von Alterskennzeichen und Gewaltsymbolen auf die Anziehungskraft der Videospiele untersucht (Bijvank et al. 2009).²¹ Befragt wurden 310 niederländische Kinder und Jugendliche in einer Altersspanne von 7 bis 17 Jahren. Die Befragten mussten auf einer zehnstufigen Skala je sechs gewalthaltige und nicht-gewalthaltige Videospielbeschreibungen danach einordnen, wie gerne sie den Beschreibungen zufolge die Spiele spielen würden. Des Weiteren hat die Forschergruppe in Vorstudien herausgefunden, dass sich drei relativ überdauernde stabile Dispositionen – so genannte *traits* oder Persönlichkeitsmerkmale – auf riskantes, gewalttätiges und delinquentes Verhalten auswirken. Diese drei Persönlichkeitsmerkmale sind Widerstand²², Aggressivität und Sensation Seeking²³. Sie wurden gemessen und flossen in die Ergebnisse mit ein. Vorab ist außerdem anzumerken, dass sich die Studie ausschließlich auf das europäische PEGI-System und dessen Altersempfehlungen sowie dessen Inhaltssymbol für Gewalt bezieht.

Die Studie fand heraus, dass, je restriktiver die Alterskennzeichen waren, desto mehr Befragte das Videospiel spielen wollten. Unter Genderaspek-

21 Die genannte Studie liegt der Autorin zum Zeitpunkt des Verfassens der vorliegenden Arbeit nur auszugsweise als Entwurf vor. Die Veröffentlichung ist auf Sommer 2009 angesetzt.

22 Widerstand wird durch Verbote hervorgerufen, die als Einschränkung der Freiheit gesehen werden und welche es wiederzuerlangen gilt. Im Rahmen der Commodity Theorie wird ausführlich auf diese so genannte Reaktanz eingegangen.

23 Sensation Seeking ist vereinfacht gesagt die Tendenz, ständig nach neuen starken Erlebnissen und Erfahrungen zu suchen und diese auszuhalten. Auf Sensation Seeking als eigene Theorie wird später noch ausführlich eingegangen.

ten betrachtet, waren die restriktiven Alterskennzeichen sowohl für Jungen als auch für Mädchen sehr attraktiv. Dennoch waren Jungen auffallend stärker davon angezogen. An dieser Stelle soll noch einmal daran erinnert werden, dass die Hauptnutzer von gewalthaltigen Videospielen männlich sind, so dass diese auch ungleich stärker mit den Alterskennzeichnungen konfrontiert sind. Die Signifikanz hinsichtlich des Alters zeigt, dass mit Erreichen einer gewissen Altersstufe das Interesse an diesen Videospielen verloren geht. Diese Ergebnisse decken sich mit einer anderen Studie von Bushman, der zufolge das Interesse an gewalthaltigen Fernsehsendungen mit steigendem Alter nachlässt. Jugendliche unter 18 Jahren zeigten das größte Interesse an violenten Fernsehsendungen. Ihnen folgte die Gruppe der 18- bis 20-Jährigen und schließlich zeigten die Erwachsenen ab dem 21. Lebensjahr das wenigste Interesse (vgl. Bushman 2006: 2077). Die Erkenntnisse lassen vermuten, dass es in der Adoleszenz entwicklungsbedingte Faktoren gibt, die sich hier auswirken. Bijvank et al. (vgl. 2009: 19) zeigten außerdem den hohen Attraktivitätsgrad der Alterskennzeichen 16+ und 18+ in den drei Altersgruppen 7-12 Jahre, 12-15 Jahre und 16-17 Jahre auf. Parallel zum Einschränkungsgang der Alterskennzeichen steigen die Attraktivität und die Anziehungskraft der Videospiele auf die SpielerInnen. Auf einer Beliebtheitsskala von 1 bis 10, wobei 10 der höchste Wert ist, erreichten die mit 16+ und 18+ gekennzeichneten Videospiele in allen drei Altersgruppen nahezu den Wert 8. Während dagegen ungekennzeichnete Videospiele in allen drei Altersgruppen nur den Wert 5 erhielten.

Bei der Betrachtung der Ergebnisse hinsichtlich der Persönlichkeitsmerkmale konnte festgestellt werden, dass sich Alterskennzeichen und Widerstand hinsichtlich des Attraktivitätsgrads gegenseitig beeinflussen. Die Befragten mit hohen Widerstandswerten waren besonders von stark restriktiven Alterskennzeichen (12+, 16+, 18+) angezogen. Dementsprechend

waren sie weniger stark von ungekennzeichneten²⁴ und kaum restriktiven Alterskennzeichen (3+, 7+) beeindruckt.

Das Inhaltssymbol für Gewalt ließ bei sämtlichen Befragten ebenfalls das Interesse für ein Videospiel wachsen. Betrachtet man die Ergebnisse zur Attraktivität des Inhaltssymbols für Gewalt nach Geschlecht, zeigt sich, dass Jungen hier ebenfalls stärker vom auf Gewalt hinweisenden Inhaltssymbol angezogen werden als Mädchen und dass Jungen sich zudem nur selten für Videospiele interessieren, die nicht mit dem Inhaltssymbol für Gewalt gekennzeichnet sind. Durch das Hinzufügen des gewaltanzeigenden Inhaltssymbols stieg die Anziehungskraft auf die jüngeren VideospieleInnen auffallend stark an. Bezieht man die drei bereits an anderer Stelle genannten Persönlichkeitsmerkmale in die Ergebnisse mit ein, kann festgestellt werden, dass die *traits* Aggressivität und Widerstand die Attraktivität von violenten Videospiele beeinflussen. Je höher die Level der Aggressivität und des Widerstandes desto größer war auch die Anziehungskraft des Inhaltssymbols für Gewalt auf die Befragten.

Die Ergebnisse zeigten, dass die Alterskennzeichen und das Inhaltssymbol für Gewalt die Attraktivität von Videospiele in allen Altersgruppen ansteigen ließen. Beim Vergleich zwischen den Alterskennzeichnungen und dem gewaltanzeigenden Inhaltssymbol stellte sich heraus, dass beide gleich entscheidend für die Anziehungskraft und das Interesse der Kinder und Jugendlichen sind (unabhängig von Alter oder Geschlecht). Die Studie widerlegt somit die Erkenntnisse des JFF und des mpfs, die erst ab dem 14. Lebensjahr ein gesteigertes Interesse an nicht-altersgerechten, verbotenen und indizierten Videospiele feststellten.

Die Forschergruppe kommt zu dem Schluss, dass obwohl die gekennzeichneten Videospiele auf alle Befragten eine hohe Anziehungskraft ausüben, bei einigen Gruppen eine noch stärker wirkende Anziehungskraft

24 Während in Deutschland ungekennzeichnete Videospiele indizierte Spiele sind, hat die fehlende Kennzeichnung im europäischen PEGI-System keine Bedeutung.

festgestellt werden muss. Die Kennzeichen hatten stärkere Auswirkungen bei Jungen als bei Mädchen. Nach Ansicht der ForscherInnen liegen die Ursachen darin, dass das Spielen gewalthaltiger Videospiele ein Männlichkeitsbeweis sei. Im Gegensatz zu Mädchen würde von Jungen auch heute meist noch ein raues Spielverhalten und eine männliche Entwicklung erwartet. Jungen fänden darüber hinaus sozial unerwünschtes Verhalten verlockend und begeisterten sich leicht für Experimente mit Verbotenem. Des Weiteren testeten sie die Grenzen und Auswirkungen ihres verbotenen Verhaltens aus. Der vor allem auf Jungen wirkende so genannte Boomerangeffekt²⁵ von Alterskennzeichen könne schließlich eine Art Ersatzbefriedigung durch Nervenkitzel und deviantes Verhalten sein (vgl. Bijvank et al. 2009: 9).

Die in der Forbidden Fruit Theorie angesprochenen Einzeltheorien sowie die verschiedenen geäußerten Thesen zu deren Ursachen werden in den folgenden Abschnitten kritisch geprüft.

4.2 Commodity Theorie

Die Hauptaussage der bereits 1968 von Brock verfassten Commodity Theorie lautet, dass „jede Commodity bewertet wird nach dem Ausmaß ihrer Nicht-Verfügbarkeit“ (Brock, 1968: 246). Folglich werden Güter, die den Anschein erwecken, nicht erhältlich zu sein, oder die nicht erreichbar oder nur mit starken Anstrengungen verbunden erreichbar sind, attraktiver beurteilt. Güter können dabei alles sein, was für eine Person nützlich oder von Bedeutung ist. Auch symbolische oder informationelle Reize können als Gut angesehen werden. Verknappung führt laut Commodity Theorie also zu einem positiven Einfluss auf Produktpräferenzen.

25 Unter dem Boomerangeffekt wird eine gegensätzlich hervorgerufene Wirkung verstanden, d.h. die USK-Alterskennzeichen halten nicht vom Gebrauch ab, sondern bewirken im Gegenteil gerade die Nutzung von nicht altersgerechten Videospielen.

In der Marketingpraxis werden häufig Verknappungseffekte wie limitierte Auflagen oder rote Warenkorblämpchen in Internetshops eingesetzt. Obwohl Knappheit bereits seit mehreren Jahren Gegenstand empirischer Forschung ist, besteht bis heute Uneinigkeit darüber, auf welche Art und Weise Knappheit zu einer Präferenzverstärkung führt. Für das in der vorliegenden Arbeit behandelte Thema ist vor allem die folgende Überlegung zum bereits im Rahmen der Forbidden Fruit Theorie angesprochenen Widerstand interessant.

Die Ausgangsthese der psychologischen Theorie der Reaktanz besagt, dass Individuen unweigerlich danach streben, ihnen genommene Freiheiten wiederherzustellen. Wird ihre Freiheit bedroht, erleben die Menschen einen unangenehmen emotionalen Zustand, woraufhin sie versuchen, den Ursprungszustand wieder herzustellen, indem sie die Ursache der Einschränkung angreifen oder indem sie weiterhin das tun, was nun verboten ist. Diesen unangenehmen emotionalen Zustand nennt man im Psychologischen Reaktanz bzw. Widerstand (vgl. Brehm, J.W. 1966: 1f.). Eine Widerstandsreaktion ist durchgängig bei allen Altersgruppen ab dem zweiten Lebensjahr zu finden (vgl. Brehm, S.S. / Weintraub 1977). Des Weiteren fanden Bushman und Stack heraus, dass Widerstände bei Verboten und Warnhinweisen durch Respektspersonen stärker sind, als bei Nicht-Autoritäten. Der stärkere Widerstand hängt mit dem stärker ausgeübten Druck durch höhere Machtpositionen zusammen (vgl. Bushman / Stack 1996: 209ff.).

In der Knappheit eines Produkts kann eine Einschränkung in der Freiheit dieses zu besitzen gesehen werden, was zu dem Entstehen von psychologischer Reaktanz und so zu einer Erhöhung der Präferenz für das entsprechende Produkt führt. Unter anderem im Auftreten des Boomerangeffekts, der durch die Alterskennzeichen ausgelöst wird, sehen S. S. Brehm und J. W. Brehm den Beleg für die Richtigkeit ihrer Theorie (Brehm S.S. / Brehm J.W. 1981: 38). Bezogen auf beispielsweise Videospiele wird der Begriff des Boomerangeffekt herangezogen, um zu ver-

deutlichen, dass gerade auf Grund von Alterskennzeichen und Inhaltssymbolen das Interesse an den Videospielen in den ausgegrenzten Benutzergruppen steigt. In dem Moment wo Videospiele oder gewalthaltige Fernsehsendungen durch Warnhinweise (Alterskennzeichen) den Anschein erwecken, weniger gut zugänglich oder weniger frei nutzbar zu sein, gewinnen sie laut Commodity Theorie auf Basis der Reaktanztheorie an Wert.

Auf den ersten Blick ist die auf Reaktanz basierende Commodity Theorie treffend. Videospiele mit Alterskennzeichen, die das Spiel als nicht-altersgerecht kennzeichnen, wirken als rare Ware, die nur einer eingeschränkten Nutzergruppe zugänglich ist. Die von der Nutzung dadurch ausgeschlossenen SpielerInnen hinterfragen zum einen die Einschränkung, die sie vor allem als Einschränkung ihrer Autonomie empfinden, zum anderen wird die Gruppe derer, die diese Videospiele (bereits) spielen dürfen, als elitär angesehen. Es wird versucht, sich dieser elitären Gruppe anzuschließen, damit den eigenen Status zu erhöhen und die Besonderheit des Spiels für sich zu entdecken. Eine bewusste Reflexion der Bedeutung der Kennzeichen, nämlich des Schutzgedankens, findet vermutlich nicht statt. Ziel ist einzig der Anschluss und die Entdeckung des Geheimnisses der Einschränkung. Findet eine bewusste Reflexion statt, kann angenommen werden, dass der *Third-Person-Effect* eintritt. Das heißt, die Person schätzt sich selbst als reifer ein als die Peers und fühlt sich daher nicht mehr als schutzbedürftig und von den Alterskennzeichen angesprochen.

Bei genauer Betrachtung ist die Commodity Theorie jedoch nicht mehr haltbar, denn Videospiele sind wie bereits aufgezeigt nicht knapp oder nur unter großen Anstrengungen erwerbbar. Obwohl die Kinder und Jugendlichen erklären, dass sie die gewünschten Videospiele zwar in der Regel nicht auf konventionellem Kaufweg erwerben können, ist es für sie dennoch äußerst leicht, an ein nicht-altersgerechtes Videospiel zu gelangen

(auf Bezugsquellen und Zugang wurde in Kapitel 3 eingegangen). In dem Moment, in dem die Kinder und Jugendlichen die Videospiele als leicht erwerbbar ansehen, kann nicht mehr von Knappheit gesprochen werden. Somit ist es schwierig, die Commodity Theorie zu halten. In Bezug auf das Thema der Arbeit sollte jedoch die Reaktanztheorie als selbstständige Theorie berücksichtigt werden. Denn im später folgenden Abschnitt zur Entwicklungspsychologie und Jugenddelinquenz finden sich unter den Stichworten Autonomie und Verantwortung sowie Status und Peergroup vergleichbare Gedankengänge.

4.3 Sensation Seeking und Motivation

Die Theorie des Sensation Seeking basiert auf verschiedenen Theorien zur Neugier, die miteinander in Verbindung stehen bzw. aufeinander aufbauen. Es wird nun deshalb ein Exkurs in die Motivationspsychologie vorgenommen, der im Einzelnen auf die Neugier sowie deren motivationale Hintergründe wie beispielsweise die Triebtheorien eingeht.

Neugier ist ein multidimensionales Konstrukt, das die Neugier auf zwei Weisen betrachtet. Zum einen kann Neugier als Zustand (*state*), der durch bestimmte interne oder externe Reize ausgelöst wird und sich in der Wissbegierde und Informationssuche spiegelt, betrachtet werden. Man spricht hier auch von einem rationalen Anteil der Neugier. Dem steht der motivationale bzw. emotionale Anteil gegenüber, dem zufolge Neugier als relativ überdauernde stabile Disposition (*trait*) gesehen wird. Die Neugier als Persönlichkeitseigenschaft drückt sich in der gezielten Erfahrungs- und Erlebnissuche aus.

Zu den Wurzeln des motivationalen Anteils der Neugier: Motivation ist die allgemeine Bezeichnung für alle Prozesse, die körperliche und psychische Vorgänge auslösen, steuern oder aufrechterhalten. Das Konzept der Motivation als eines inneren Triebs (*drive*) führte Woodworth (1918) in

die Psychologie ein. Den Triebtheorien zufolge wirken Triebe nach der Abfolge Spannung / Bedürfnis und Spannungsreduktion / Befriedigung (vgl. auch Hull 1943 und 1952). Triebe werden ausgelöst, wenn sich der Organismus in einem physiologischen Mangelzustand befindet. Sobald dieser vermindert oder befriedigt ist, hört der Organismus auf zu handeln²⁶.

Berlyne nahm 1960 eine Klassifikation des Neugierverhaltens vor, entsprechend der er die spezifische Neugier und diversive Neugier voneinander unterschied. Die spezifische Neugier wird ausgelöst durch neue, komplexe und objektiv unsichere Reizsituationen. Dagegen wird die diversive Neugier²⁷ durch Monotonie (Reizarmut) und Situationen mit subjektiv erlebter Langeweile ausgelöst. Der Organismus bringt sich bei der diversiven Neugier durch intensive Erfahrungs- und Erlebnissuche selbst in einen Zustand der Unsicherheit. Das gezeigte Neugierverhalten wird honoriert und verstärkt durch die Reduktion von Unsicherheit und Langeweile.

Auch in Zuckermans so genannten Sensation Seeking Skalen kommen die Erfahrungs- und Erlebnissuche, die mit der diversiven Neugier bzw. dem Sensation Seeking korrespondieren, zum Ausdruck. Er definiert Sensation Seeking als „eine Persönlichkeitseigenschaft, die sich durch das Suchen von abwechslungsreichen, neuartigen, komplexen und starken Empfindungen und Erfahrungen und die Bereitschaft, physikalische, soziale, rechtliche und finanzielle Risiken um derartiger Erfahrungen willen in Kauf zu nehmen, kennzeichnet“ (Zuckerman 1979: 10, übers. durch d. Autorin). Die diversive Neugier ist Motivator für die Suche nach neuer,

26 Allerdings lassen sich Verhaltensweisen, mittels derer aktiv eine Erregung erzeugt wird, durch die Triebtheorien noch immer nicht schlüssig erklären. Wenn motiviertes Verhalten lediglich darin besteht, Spannung zu reduzieren, dürfte Neugierverhalten, das nicht unmittelbar mit Handlungen zur Befriedigung primärer Triebe einhergeht, gar nicht auftreten, da die Spannung des Organismus vorübergehend erhöht wird (vgl. Kunkel 1987: 21).

27 Diversiv leitet sich von dem englischen Begriff „diversion“ ab und bedeutet Ablenkung, Zeitvertreib, Abwechslung, Zerstreuung oder Unterhaltung.

abwechslungsreicher und intensiver sensorischer Erfahrung. Angelehnt an die Triebtheorien formulierte Zuckerman daneben die Theorie des optimalen Stimulationsniveaus: „Jedes Individuum hat ein charakteristisches optimales Stimulationsniveau und ein optimales Aktivierungsniveau für kognitive und motorische Aktivitäten sowie für positive affektive Stimmungen.“ (Zuckerman 1979: 92, übers. durch d. Autorin).

Zwischen Sensation Seeking und verschiedenen riskanten Verhaltensweisen wurden von mehreren ForscherInnen und Forschungsgruppen signifikante Zusammenhänge festgestellt: So entdeckten Zuckerman und Neeb bei männlichen Befragten (vgl. Zuckerman 1983: 43) einen Zusammenhang von Sensation Seeking und bevorzugter Highway-Geschwindigkeit. Des Weiteren konsumierten Soldaten mit hohen Werten bei Sensation Seeking laut Schwarz et al. mehr alkoholische Getränke als solche mit niedrigen Ausprägungen (zit. n. Zuckerman 1983: 43). Hofer zeigte signifikante Beziehungen zwischen der Anzahl von privaten Alkoholfahrten mit dem Auto und den Faktoren *Experience Seeking*²⁸ und *Thrill- and Adventure Seeking*²⁹ bei Feuerwehrmännern (vgl. Hofer 2002).

Zuckerman stellte 1979 entgegen älterer Theorien fest, dass sich so genannte ‚high‘- und ‚low‘ Sensation Seeker vor allem hinsichtlich der Reaktion auf sich wiederholende Stimuli und (Lern-) Erfahrungen, welche wiederum vom Alter beeinflusst sind, unterscheiden. Der ‚high‘ Sensation Seeker ist demnach schnell gelangweilt und zeigt eine schnelle Habituation (vgl. Zuckerman 1979: 324). Kunkel verdeutlicht die Ausführungen an Beispielen: „High‘ Sensation Seeker zeichnen sich durch eine hohe Akzeptanz lustbetonter Emotionen aus und leben diese ebenso wie Ärger, Wut etc. ungehemmt aus. Sie neigen dazu, Situationen aufzusuchen und

28 Experience Seeking (Erlebnissuche) ist eine von vier Unterformen des Sensation Seeking, die die Tendenz zu neuen Erfahrungen durch Reisen, Kunst, neue Speisen, Drogen u.ä. umfasst (Zuckerman 1979: 95 ff. sowie 1983: 42).

29 Thrill- and Adventure Seeking ist eine von vier Unterformen des Sensation Seeking, das die Tendenz zu risikoreichen Aktivitäten in Sport und Freizeit einschließt (Zuckerman 1979: 95 ff. sowie 1983: 42).

Verhaltensweisen zu zeigen, die allgemein als risikoreich angesehen werden, wie zum Beispiel Fallschirmspringen, Tiefseetauchen, Teilnahme an Autorennen, Drogen- und Hypnoseexperimente. Sie bewerten riskante Situationen als weniger risikoreich als ‚low‘ Sensation Seeker, scheinen bei Ortswechseln mobiler zu sein und finden auch reisen in Länder anderer Kulturkreise reizvoller und erstrebenswerter als ‚low‘ Sensation Seeker.“ (Kunkel 1987: 38). Seitens der Charaktereigenschaften resümiert Zuckerman, dass Sensation Seeker ihre Autonomie erreichen, indem sie Beziehungen zu anderen eher dominant und assertiv gestalten und sich nonkonformistisch und risikofreudig verhalten. Ihr Sozialverhalten wird dadurch bestimmt, dass sie sich von ihren eigenen Bedürfnissen und weniger von sozialen Konventionen oder den Bedürfnissen oder Einstellungen anderer leiten lassen (vgl. Zuckerman 1979: 181).

Zuckerman sowie andere ForscherInnen untersuchten des Weiteren demographische Unterschiede des risikofreudigen Verhaltens. Bezogen auf das Thema dieser Arbeit sollen hier exemplarisch die Ergebnisse bezüglich des Alters sowie des Geschlechts vorgestellt werden. Das Alter der Versuchspersonen ist die primäre Variable, die einen Einfluss auf das Antwortverhalten bei den Sensation Seeking Skalen hat. Das optimale Stimulationsniveau „ist niedriger bei Kindern, erreicht eine Spitze in der Adoleszenz und nimmt schließlich mit steigendem Alter ab“ (Hauck 1990: 26), was erklärt, dass kleine Kinder eher dazu neigen, sich vor unbekannten oder intensiven Reizen zu fürchten und die Wiederholungen von Bekanntem mehr zu genießen scheinen als ältere Kinder, Jugendliche oder Erwachsene. Demnach sind vor allem Jugendliche risikofreudig und bevorzugen auf Reizsuche. Hauck betrachtet in seiner Arbeit unter Anderem verschiedene Studien, die sich mit dem Zusammenhang von Geschlechterrollenstereotypen und einer Tendenz zur Reizsuche im Sinne Zuckermans befassen. Geschlechtsspezifische Unterschiede wurden in fast allen Untersuchungen und Kulturen festgestellt. Außerdem erreichten Männer höhere Werte auf den Sensation Seeking Skalen als Frauen. Bei seiner zusammen-

fassenden Betrachtung stellt Hauck fest, dass Reizsuche „in erster Linie für Männer zur Selbstauskunft beiträgt“ (1990: 78).

Die Sensation Seeking Theorien entwickelte Zuckerman bereits in den 1970er Jahren. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sie im Laufe der Zeit auch vielfach kritisiert wurden. Für die vorliegende Arbeit insbesondere bei der Betrachtung der Nicht-Akzeptanz von Videospielen werden nun zwei kritische Standpunkte geschildert. Hauck, der die Anwendbarkeit des Sensation Seeking Konzepts am Beispiel der Reizsuche im Alltag untersuchte, bemängelt in Anbetracht der vielfältigen Reizmöglichkeiten vor allem definitorische Unschärfen sowie inhaltliche Schwächen (vgl. Hauck 1990: 45). Des Weiteren ist bislang nicht eindeutig geklärt, ob es sinnvoll ist, Sensation Seeking auf eine Persönlichkeitseigenschaft zurückzuführen, oder ob eine kognitive oder sozialpsychologische Theorie überzeugendere Erklärungen bieten kann. „Unabhängig, ob Sensation Seeking als *trait* definiert wird, dessen Ausprägung auf Unterschieden in der Aktivierung und Erregbarkeit des Individuums oder in der Konzentration biochemischer Substrate im Gehirn zurückzuführen ist, stellt es ein plausibles Konzept dar, das in der Lage ist, individuelle Unterschiede des Verhaltens in Situationen, die durch eine hohe Stimulusexposition gekennzeichnet sind bzw. im Aufsuchen derartiger Situationen, zu erklären.“ (Kunkel 1987: 45. i.V.m. 139). Trotz der starken Kritik an der Theorie, wird sie bis heute herangezogen und als dynamisches Konzept gehandhabt sowie mit der Erforschung neuer Erkenntnisse ständig optimiert. Dieser Haltung schließt sich die Autorin an und nutzt die Theorie des Sensation Seeking nach Zuckerman, die eine Möglichkeit bietet, menschliches Verhalten sinnvoll zu klassifizieren, im Folgenden zur Analyse der Nicht-Akzeptanz der Alterskennzeichen bei Videospielen.

Es wurde bereits gezeigt, dass bei riskantem Verhalten wie schnellem Autofahren, der Teilnahme am Straßenverkehr unter Alkoholeinfluss, das Ausüben von so genannten Risikosportarten und vielem mehr erhöhte Sensation Seeking Werte gemessen wurden. Es ist also anzunehmen, dass

auch die Beschaffung eines Videospiele, dessen Besitz zumindest zum aktuellen Zeitpunkt gesetzlich und pädagogisch als gefährlich angesehen wird, reizvoll ist.

Um einige mentale Prozesse zu verdeutlichen, soll ein Zitat von Kunkel, der die Zusammenhänge von Sensation Seeking und Glücksspiel untersuchte, herangezogen werden: „Es gibt einige empirische Hinweise dafür, dass Glücksspielverhalten eine Spielart von Sensation Seeking Verhalten ist. Spieler gehen das Risiko finanzieller Verluste ein, um zum einen die in Situationen mit unsicherem Ausgang und zum anderen die bei erzielten Gewinnen auftretende starke physiologische Erregung als positive Erregung zu erhalten.“ (Kunkel 1987: 59). Übersetzt man nun diese Gedanken auf die Beschaffung von nicht-altersgerechten Videospielen, erhält man folgende Aussagen: Die VideospielerInnen, die sich nicht-altersgerechte Spiele ‚besorgen‘, gehen verschiedene Risiken ein. Zum einen erfolgt der Erwerb des Videospiele nicht auf die konforme Art und Weise (durch Kauf im Handel) und sie wissen (noch) nicht aus eigener Erfahrung, ob das Videospiel das Risiko möglicher Sanktionen wert ist. Aber bereits der Erhalt des Spieles führt zu starker physiologischer Erregung. Dies sind einerseits Vorfreude und Ungeduld, andererseits zählt hierzu wie bereits angesprochen das Gefühl, nun einer elitären Gruppe anzugehören und entsprechenden Status erlangt zu haben. Das Spielen selbst kennzeichnet sich ebenfalls wieder durch physiologische Erregung und wirkt sich auch auf psychologische Befindlichkeiten aus. „So sind bei Spielern häufig eine erhöhte Muskelspannung, eine beschleunigte Herzrate und eine emotionale Erregung zu beobachten, die sowohl angenehme bzw. positiv bewertete Formen wie Hoffnung, Freude, Enthusiasmus und Euphorie als auch unangenehme bzw. negativ bewertete Formen wie Angst, Furcht, Enttäuschung, Sorge, Reue und Verzweiflung annehmen kann.“ (Kunkel 1987: 51). Spielen kann außerdem auf die kognitiv-emotionale Befindlichkeit des Selbst einwirken und zum Beispiel Mut, Stolz oder eine Erhöhung des Selbstwertes hervorrufen. Zusammenfassend ist festzustellen, dass spätes-

tens während des Video Spielens ein eventuell vorhandenes Risikoempfinden von Spielemotionen überlagert wird.

An dieser Stelle ist es unerlässlich nochmals die Risiken anzusprechen. Bislang wurden hier zum einen ein möglicherweise enttäuschendes Videospiel und zum anderen zu erwartende Sanktionen genannt. Allerdings haben die Kinder und Jugendlichen zumindest laut JuSchG keine Sanktionen zu befürchten³⁰. Das JuSchG dient ausschließlich dem Schutze der Kinder und Jugendlichen, demzufolge werden Zuwiderhandlungen (das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen von nicht-altersgerechten Videospielen) durch Gewerbetreibende gegen die Verbote des Jugendschutzgesetzes als Straftaten mit Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder als Ordnungswidrigkeiten mit einem Bußgeld bis zu 50.000 Euro geahndet. Die Personensorgeberechtigten können dem ungeachtet sogar nach eigenem Ermessen ihren Kindern entsprechende Medien anbieten, überlassen oder zugänglich machen, sofern sie ihre Erziehungspflicht dabei nicht gröblich verletzen (vgl. JuSchG § 27 Strafvorschriften und § 28 Bußgeldvorschriften). Sieht man von den Inhalten die laut Strafgesetzbuch verboten sind einmal ab, können Kinder und Jugendliche theoretisch sämtliche nicht-altersgerechten Videospiele besitzen, ohne selbst rechtlich sanktioniert werden zu können. Das heißt natürlich nicht, dass an dieser Stelle rechtliche Sanktionen gefordert werden. Aber zieht man die Haltung der Eltern, die sich, wie deutlich wurde, nur selten mit den Videospielen ihrer Kinder und deren Inhalten auseinandersetzen, in die Überlegungen mit ein, muss festgestellt werden, dass die Kinder und Jugendlichen lapidar gesagt sanktionsfrei all das spielen können, wonach ihnen der Sinn steht. Es hat sich bereits an anderer Stelle in dieser Arbeit gezeigt, dass es durchaus Kinder und Jugendliche gibt, die durch die Alterskennzeichen gar nicht erreicht werden, wobei deutlich wurde, dass diese Kinder in der

30 Die unwahrscheinliche Tatsache, dass Kinder und Jugendliche sogar nach dem StGB verbotene Videospiele spielen, wird an dieser Stelle aus Gründen der Übersicht vernachlässigt.

Regel auch keine Grenzsetzung durch die Eltern erhielten. Auch die Mahnung der pädagogischen Fachkräfte, Eltern würden die Auseinandersetzung mit ihren Kindern scheuen, kommt hier zum Tragen, wenn man bedenkt, dass den Kindern und Jugendlichen entsprechend das Spielen bestimmter Videospiele weder verboten noch durch Wegnehmen verhindert wird. Es ist außerdem zu erinnern, dass neben den älteren Peers die häufigste Bezugsquelle für nicht-altersgerechte Videospiele die Eltern sind.

Es ist daher fraglich, ob diese Kinder und Jugendliche nicht-altersgerechte Videospiele überhaupt als verbotene und gefährliche Spiele ansehen und ob die Theorie des Sensation Seeking überhaupt zutreffend ist. Es stellt sich zunächst die Frage, inwieweit bzw. ob überhaupt von riskantem Verhalten gesprochen werden kann, wenn es kein Bewusstsein über das Verbot des Bezugs und die Gefahr, die vom Inhalt der Spiele ausgeht, vorhanden sind. Kann etwas, das praktisch nicht verboten ist, entsprechend der Sensation Seeking Theorie reizvoll sein? Die Erkenntnisse von Bushman zeigen, dass Warnhinweise auf potenziell harmlosen Produkten grundsätzlich das Gefühl hervorrufen etwas Aufregendes, Riskantes und Verbotenes zu tun (vgl. Bushman 1998: 101). Des Weiteren verfolgen Kinder und Jugendliche die Medienberichterstattung über Amokläufe und dergleichen, die auch Mutmaßungen über gefährliche Medienwirkung beinhalten. Ihnen wird suggeriert, dass Videospiele gefährliche Auswirkungen haben. Für die Kinder und Jugendlichen liegt daher der Schluss nahe, dass das Spielen der entsprechenden Videospiele ein Risiko beinhaltet und folglich mit Spannung und Nervenkitzel verbunden ist.

4.4 Entwicklungspsychologie und Jugenddelinquenz

Der vorliegende Abschnitt ermöglicht einen Überblick über die Lebensphase, in der sich die Jugendlichen, die nicht-altersgerechte Videospiele spielen, entwicklungspsychologisch befinden. Des Weiteren wird geklärt,

mit welchen Entwicklungsaufgaben sie sich konfrontiert sehen, und mittels Ergebnissen aus der Jugenddelinquenzforschung wird nach Ursachen für den jugendtypischen Widerstand gegen Normen, Regeln etc. gesucht. Die LeserInnen werden viele bereits in anderen Zusammenhängen angesprochene Überlegungen und Theorien wieder begegnen, und es wird deutlich, dass die Ursachen für den Reiz des Verbotenen ein Netz miteinander verknüpfter und vielfach auch verwobener Ansätze bilden.

„Das Jugendalter ist eine Phase innerhalb des Lebenszyklus, die durch das Zusammenspiel biologischer, intellektueller und sozialer Veränderungen zur Quelle vielfältiger Erfahrungen wird. Diese Entwicklungsphase bedeutet – anderen Lebensabschnitten durchaus vergleichbar – für manche eine positive Zeit, für manche ist sie mit Problemen in persönlichen, familiären oder außerfamiliären Bereichen verbunden. Im Alltagsdenken wird Jugend oft mit Erwachsenwerden assoziiert. Global betrachtet ist damit eine Übergangsperiode gemeint, die zwischen Kindheit und Erwachsenenalter liegt. Die Zuschreibung der Attribute ‚nicht mehr Kind‘ und ‚noch nicht Erwachsener‘ akzentuiert die Veränderungsdynamik der Zwischenposition, die beides umfasst: Verhaltensformen und Privilegien der Kindheit aufzugeben und Merkmale bzw. Kompetenzen zu erwerben, die Aufgaben, Rollen und Status des Erwachsenen begründen“ (Oerter / Dreher 2008: 271).

Schon früh entwickelte Havighurst (1948) ein Konzept zu Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Entwicklungspsychologische Erkenntnisse sollten in das pädagogisch kompetente Handeln einfließen und dieses fördern. Die zentrale Idee beruht auf der Auffassung von Entwicklungsaufgaben als Lernaufgaben und Entwicklung als Lernprozess (vgl. Oerter / Dreher 2008: 279). Das ursprüngliche Konzept wurde inzwischen mehrfach überarbeitet und stellt sich heute folgendermaßen dar.

Abbildung 9: Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Peer. Einen Freundeskreis aufbauen, d.h. zu Altersgenossen beiderlei Geschlechts neue, tiefere Beziehungen herstellen.

Körper. Veränderungen des Körper und des eigenen Aussehens akzeptieren.

Rolle. Sich Verhaltensweisen aneignen, die in unserer Gesellschaft zur Rolle eines Mannes bzw. zur Rolle einer Frau gehören.

Beziehung. Engere Beziehungen zu einem Freund bzw. einer Freundin aufnehmen.

Ablösung. Sich von den Eltern lösen, d.h. von den Eltern unabhängig werden.

Beruf. Sich über Ausbildung und Beruf Gedanken machen: Überlegen, was man werden will und was man dafür können bzw. lernen muss.

Partnerschaft bzw. Familie. Vorstellungen entwickeln, wie man die eigene Partnerschaft gestalten möchte.

Selbst. Sich selbst kennen lernen und wissen wie andere einen sehen, d.h. Klarheit über sich selbst gewinnen.

Werte. Eigene Weltanschauung entwickeln: sich darüber klar werden, welche Werte man vertritt und an welchen Prinzipien man das eigene Handeln ausrichten will.

Zukunft. Eine Zukunftsperspektive entwickeln: sein Leben planen und Ziele ansteuern, von denen man annimmt, dass man sie erreichen kann.

Als Quellen für die Entwicklungsaufgaben gelten neben der physischen Reifung, die gesellschaftlichen Erwartungen sowie die individuellen Zielsetzungen und Werte. Die physische Reifung bildet dabei die Basis, da sie universell und kulturell unabhängig ist. Die gesellschaftlichen Erwartungen können auch als kultureller Druck verstanden werden. Die Anforderungen werden vor allem am Einfluss altersbezogener Normen im Sinne eines sozialen Zeitrasters bemessen (z.B. Früh- oder Spätentwicklung beim Erwerb von Kulturtechniken etc.). Individuelle Ziele und Werte sind ein Teil des Selbst, das ausgebildet und zur treibenden Kraft für die aktive Gestaltung der Entwicklung wird. Dabei werden interindividuelle Ziele, die auf biologischen und soziologischen Prozessen basieren, von ideosynkratischen Zielen unterschieden (vgl. Oerter / Dreher 2008: 279f.).

Greve und Montada sehen delinquentes und aggressives Verhalten von Jugendlichen als überwiegend entwicklungstypischen Ausdruck einer Auseinandersetzung mit diesen zentralen Entwicklungsaufgaben der Adoles-

zenz (vgl. Greve / Montada 2008: 848). Die Jugendlichen befinden sich in einer Lebensphase mit einer anspruchsvollen Anforderungsstruktur, die die Bildung neuer und situationsadäquater Copingstrategien fordert. Auf Grund der vielschichtigen und miteinander verwobenen Entwicklungsaufgaben ist dies ein schwieriger Prozess. Insbesondere die Faktoren Autonomie und Verantwortungsübernahme, Status und Peergroup sowie Wertorientierung wirken bei der Entwicklung von Copingstrategien mit.

Erforscht man allerdings die Vielzahl der Ursachen für delinquentes Verhalten, trifft man erneut auf diese drei Faktoren, die deshalb im Folgenden ausführlich betrachtet werden. Als weitere Ursachen von Delinquenz und Aggression können andere Umwelteinflüsse, wie der erzieherische Einfluss der Eltern oder das soziale Milieu sein. Dies zeigt, dass weibliche Jugendliche von denen ein bestimmtes, ihrer Geschlechtsrolle angemessenes Verhalten erwartet wird, in der Regel ihre Aggressionen zu unterdrücken oder so zu steuern vermögen, dass keine Missbilligung oder Sanktionen zu erwarten sind. Ihr Aggressionsverhalten ist weniger impulsiv. Ursachen in den genetischen Anlagen zu suchen, halten viele Wissenschaftler heute für verfehlt (vgl. Kasten 1999: 172f.).

4.4.1 Autonomie und Verantwortungsübernahme

Ein Erklärungsansatz für Jugenddelinquenz leitet sich aus der Situation der Jugendlichen in der heutigen Gesellschaft ab, demzufolge Jugendliche sich mit einer Kluft zwischen sexuellem und sozialem Erwachsensein konfrontiert sehen. „Die Sexualreife erfolgt in immer früherem Alter³¹ und die Ausbildung für immer komplexere Berufe dauert immer länger, so daß die Zeitspanne, in der Jugendliche biologisch erwachsen sind, kulturell und gesellschaftlich aber nicht als erwachsen gelten, immer länger wird.“ (Stangl 2009a: o.S.). Die Kluft zwischen biologischem und sozialem Erwachsensein mit der dazugehörigen Autonomie und Verantwortungs-

31 Stangl zitiert die Forschungsstelle für Sexualwissenschaft an der Universität Landau der zufolge Mädchen und Jungen im Durchschnitt bereits mit 11 Jahren geschlechtsreif sind.

übername beschreiben ebenso Oerter und Dreher (vgl. 2008: 294). Früher waren sehr viel mehr Jugendliche erwerbstätig oder trugen in landwirtschaftlichen, handwerklichen und kaufmännischen Familienbetrieben zum Lebensunterhalt bei, sie trugen existentielle Verantwortung und hatten im entsprechenden Rahmen die Möglichkeit autonome Entscheidungen zu treffen (vgl. Stangl 2009a: o.S.).

Heute gehen die Jugendlichen länger in die Schule, auch die Ausbildung dauert länger, was zu längerer Abhängigkeit von der Familie führt. Je länger jedoch die Abhängigkeit und die Unterordnung unter die familiären Reglementierungen anhalten, desto größer wird das Bedürfnis nach Autonomie. Die Jugendlichen sind wirtschaftlich noch nicht selbständig. Trotz biologischer Reife dürfen sie nicht frei über soziale Kontakte und sexuelle Beziehungen entscheiden. Daneben haben die Jugendlichen die „schöne große Welt über die Medien und die Schaufenster permanent vor Augen, [sind, Anm. der Autorin] faktisch aber legaler Mittel, daran teilzuhaben, weitgehend beraubt“ (Fend 2001: 447). Beispielsweise sind Alkohol und Zigaretten, erotische oder pornographische Medien oder der motorisierte Straßenverkehr erst ab einem Alter von 16 bzw. ab 18 Jahren nutzbar.

Begehen biologisch reife Jugendliche delinquente Handlungen, kann dies daher der Versuch sein, Autonomie im Sinne des Erwachsenenstatus zu entsprechen (vgl. Greve / Montada 2008: 848). Diebstähle von Geld und begehrttem Besitz, das Fahren ohne Führerschein, Normverletzungen als Demonstration von Autonomie, Konsum von Alkohol, Nikotin und anderen Drogen sind mit dieser These interpretierbar. Delinquenz ist wie der verbotene Drogengebrauch ein realer oder symbolischer Zugang zu den Privilegien des Erwachsenenalters. Der Druck der mangelnden Autonomie löst sich im steigenden Alter, da die Jugendlichen zunehmend in der Lage sind, sich Dinge, die sie für wichtig erachten, zu leisten bzw. erwerben dürfen, oder dass sie dies zumindest in absehbarer Zeit tun können. Ein vorübergehender Verzicht wird in Kauf genommen (vgl. Pfeiffer 1983: 17).

4.4.2 Status und Peergroup

Die Statusmotivhypothese der Delinquenz beschreibt den Zusammenhang zwischen dem Streben nach Sozialstatus und Delinquenz. Hurrelmann und Engel unterscheiden den Status durch Schulerfolg und den Status durch symbolischen Besitz wie Kleidung, Handy, MP3-Player, Fahrzeuge usw. Während Besitz den Status in einer entsprechend orientierten Peergroup bestimmt, erhöht schulischer Erfolg den Status in anderen Bezugsgruppen, wie der Schulklasse (vgl. Hurrelmann / Engel 1991). Eine Orientierung an den Standards Gleichaltriger ist für den Status der Jugendlichen und die Befriedigung des Bedürfnisses nach sozialer Akzeptanz und Geborgenheit von großer Bedeutung (vgl. Fend 2001: 447). Die Vermutung liegt deshalb nahe, dass Jugendliche, die schulisch wenig erfolgreich sind, versuchen, Anerkennung außerhalb der Schulklasse in der Peergroup zu erhalten.

Die Peergroup nimmt im Jugendalter eine bedeutende Funktion ein. Ihr werden wichtige Entwicklungsfunktionen zugesprochen. Zum einen bietet die Peergroup sozialen Freiraum für die Erprobung neuer Möglichkeiten im Sozialverhalten. Durch ihre normierende Wirkung unterstützt sie die einzelnen Jugendlichen. Außerdem kann die Peergroup zur Identitätsfindung beitragen, indem sie Identifikationsmöglichkeiten und Lebensstile bietet. Des Weiteren kann eine Gruppe emotionale Geborgenheit gewähren und helfen, das Gefühl der Einsamkeit zu überwinden, das bei vielen Jugendlichen als Folge der Selbstreflexion und der Erkenntnis ihrer Einmaligkeit auftritt. Auch Bestätigung und Kritik der Selbstdarstellung erhalten Jugendliche in der Peergroup (vgl. Oerter / Dreher 2008: 321). Die Ablehnung in der Peergroup wird von Gallwitz sogar als Risikofaktor für die normale Entwicklung gesehen. Ausgrenzung oder Fehlen von Freundschaften müssen ihm zufolge als Warnzeichen angesehen werden (vgl. 2000: 18).

Der Anschluss an eine Peergroup erfolgt in der Regel durch geistigen oder materiellen Besitz, die Übernahme von gewissen Standards und die Anerkennung und Einordnung unter vorherrschende Normvorstellungen. Laut

Pfeiffer kann es insbesondere bei Gruppen von männlichen Jugendlichen dazu kommen, dass sie unter dem Druck einer Peergroup, ihre Männlichkeit beweisen müssen (vgl. 1983: 15). Unter dem Druck der Gruppe oder gemeinsam mit der Peergroup kann es zu delinquentem Verhalten kommen, das der oder die Einzelne ohne den Anstoß durch die Gruppe nie selbst in Betracht gezogen hätte und dessen allgemeingesellschaftlicher Normverstoß hinsichtlich der Norm der Peergroup irrelevant erscheint. Gruppenverhalten hat seinen stärksten Einfluss, wenn sich die Jugendlichen in der achten und neunten Klasse befinden (vgl. Reinecke 2007: 357). Der Anschluss an eine oder mehrere Peergroups kann demnach neben den vielen positiven Faktoren für die Entwicklung auch negative Folgen haben.

Einer zwar heute widerlegten Auffassung kommt in Anbetracht der Erkenntnisse im dritten Kapitel neue Bedeutung zu und soll deswegen hier Erwähnung finden. „Infolge der raschen technischen und ökonomischen Entwicklung und des damit verbundenen Wissenszuwachses vermag die ältere Generation der nachwachsenden nicht mehr hinreichend Rückhalt mit ihrem Wertsystem zu geben. Die Peergroup etabliert sich als Stützsysteem und übernimmt die Hauptfunktion der Sozialisation.“ (Oerter / Dreher 2008: 322). Angesichts des distanzierten Verhaltens, das ein Großteil der Eltern hinsichtlich der Videospieldnutzung ihrer Kinder aufwies, hält es die Autorin durchaus für möglich, dass Eltern ihre Vorbildfunktion bezüglich der Mediennutzung eingebüßt haben. Diese Überlegung soll an einem Beispiel verdeutlicht werden: Kinder übernehmen von ihren Eltern beispielsweise die Fernsehnutzungsgewohnheiten und ihre Determinanten (Dauer, Zeit, Inhalte, Vorrang sozialer Kontakte uvm.). Haben die Eltern aber kaum ein Verhältnis zu Videospielen, fehlt den Kindern und Jugendlichen das geeignete Vorbild, an dem sie ihre Nutzungsgewohnheiten orientieren können. Eine Orientierung erfolgt demnach unweigerlich an den Spielgewohnheiten in der Peergroup.

4.4.3 Wertorientierung

Die Abnahme der Deliktrate zum Ende der Adoleszenz ist laut Reinecke nicht ein Ergebnis sich verändernder Wertorientierungen und Lebensstile, sondern eher ein Ergebnis der Umsetzung internalisierter Rechtsnormen. Er geht davon aus, dass sich der überwiegende Teil der Jugendlichen nach einer Phase des Ausprobierens zunehmend an den moralischen Wertüberzeugungen der Erwachsenen orientiert (vgl. Reinecke 2007: 357). Um diesen Prozess zu verstehen, muss man sich zunächst mit den Entwicklungsstufen, die ein Kind während seiner Identitätsfindung durchläuft, auseinander setzen. Pfeiffer stellt in drei Stufen die Entstehung des moralischen Bewusstseins dar:

Stufe 1 (präkonventionelle Phase): Das Kind begreift Werte und Normen noch nicht inhaltlich. ‚Richtig‘ oder ‚Falsch‘ können nur im Rekurs auf Bestrafungen und Zuwendung durch die Eltern definiert werden. Das Verhalten des Kindes ist vor allem durch Bedürfnisbefriedigung gekennzeichnet. Eine Zurechnung von Verantwortung erfolgt nach objektiven Kriterien. Die Kategorisierung in ‚vorsätzlich‘ und ‚fahrlässig‘ kann nicht nachvollzogen werden.

Stufe 2 (konventionelle Phase): Das zweite Entwicklungsstadium führt letztlich zur Verinnerlichung von konventionellen Verhaltensregeln und Moral. Das Kind bemüht sich, den Erwartungen der Autoritäten gerecht zu werden (good-boy orientation).

Stufe 3 (postkonventionelle Phase): Die hinter den Normen stehende Rechte und Pflichten treten stärker in den Vordergrund. Die Befolgung der Norm wird nicht um ihrer selbst Willen für richtig gehalten, wichtiger ist die moralische Wertüberzeugung (vgl. Pfeiffer 1983: 10).

Die Gruppe derjenigen Jugendlichen, die sich – meist in der Folge sozialisationsbedingter Reifeverzögerungen – noch nicht über die präkonventionelle Stufe hinaus entwickelt haben, hält Pfeiffer kriminologisch für besonders interessant. Allerdings gibt er zu bedenken, dass auch Jugendliche, die moralische Überzeugungen bereits internalisiert haben, nicht unbedingt auch von diesen gesteuert werden. Die Überzeugungen müssen sich erst in Konfliktsituationen bewähren, auch muss die Erfahrung von Schuldgefühlen gemacht werden (vgl. Pfeiffer 1983: 14). Kennzeichnend für die Jugendlichen, die sich noch in der präkonventionellen Phase befinden, ist, dass sie sich vor allem deshalb an Regeln anpassen, um Schwierigkeiten zu vermeiden. Sie übertreten Verbote, wenn sie sicher sind, nicht entdeckt zu werden. Ein moralisches Bewusstsein liegt bestenfalls in Bezug auf nahe stehende Personen vor. Die schrittweise Ablösung vom Elternhaus ist mit dem Austesten von Grenzen verbunden. Dabei können das Testen von Grenzen und die Grenzüberschreitungen verschiedene Ausdrucksformen haben, beispielsweise in Frisur und Kleidung, im Ladendiebstahl, im Alkohol- und Drogenkonsum oder durch das Tun sonstiger verbotener Dinge. Die Grenzen und Handlungsspielräume werden ihnen vielfach erst deutlich, wenn sie mit einer Normverletzung auf Widerstand stoßen (vgl. Pfeiffer 1983: 13f.).

Die dargestellten entwicklungspsychologischen Überlegungen stimmen mit einer Vielzahl von WissenschaftlerInnen überein, nach deren Auffassung delinquentes Verhalten in aller Regel episodisch ist (vgl. Greve / Montada 2008: 848). Die Erhebungen in unterschiedlichen Ländern, Kulturen oder historischen Phasen haben ebenfalls gezeigt, dass einem starken Anstieg in der Jugendzeit ein ebenso starker Rückgang folgt (vgl. Boers / Walburg 2007: 86). Darüber hinaus stellt Pfeiffer fest: „Jugendkriminalität erscheint [...] in der Phase zwischen Kindheit und dem Hineinwachsen in die Erwachsenenrolle geradezu als ‚normales Verhalten‘ im Sinne statistischer Regelmäßigkeiten.“ (Pfeiffer 1983: 10).

Während es weitgehend Konsens ist, „dass die Jugendphase das wichtigste Eintrittsfenster in Problemverhalten ist“ (Fend 2001: 436), finden sich in der Literatur unterschiedlichste Angaben hinsichtlich der Altersspanne in der Jugenddelinquenz auftritt. Es gibt Aussagen denen zufolge delinquentes Verhalten im Alter von 11 bis 19 Jahren kontinuierlich ansteigt und dann allmählich zurückgeht (vgl. Fend 2001: 436). Dunkelfeldforschungen in den USA, Skandinavien und England ergaben die größte Häufigkeit von jugenddelinquentem Verhalten beim Alter von 13 bis 14 Jahren (vgl. Kaiser 1982: 138). Nach Deliktarten getrennt stellte Schenk-Danzinger fest, dass im Alter von 15 bis 17 Jahren die meisten Verurteilungen hinsichtlich Diebstahls erfolgen, während Gewaltakte in einem Alter zwischen 18 und 21 Jahren verurteilt werden (vgl. 1993: 416f.). Hinsichtlich der Geschlechter erkannten Boers und Walburg einen Anstieg und Wendepunkt bei Mädchen in einem Alter von 13 bis 15 Jahren und damit früher als bei den Jungen, bei welchen der Wendepunkt im Alter von 17 bis 19 Jahren auftritt (vgl. 2007: 86). Je nach Interessen- und Forschungsschwerpunkt (kulturelles oder genderspezifisches Interesse; Hell- und Dunkelfeldkriminalität; angezeigte, verfolgte oder verurteilte Delikte) ergibt sich ein anderes Bild bezüglich der Eingrenzung der Altersspanne.

An dieser Stelle soll noch die erhebliche Differenz beim Vorkommen antisozialen Verhaltens zwischen Jungen und Mädchen erwähnt werden. „Die Jugendkriminalität ist also überwiegend eine männliche Erscheinung“ stellte Kaiser bereits vor über zwanzig Jahren fest (1982: 141). Diese Ergebnisse gelten auch heute noch und werden zudem international bestätigt (vgl. Fend 2001: 439). Nichtsdestotrotz ist ebenfalls ein beträchtlicher Teil der Mädchen in der Jugendphase körperlich aggressiv. Die weibliche Aggressivität konzentriert sich auf die 12- bis 13-Jährigen, die in dieser Entwicklungszeit häufig physisch stärker sind als Jungen (vgl. Fend 2001: 442). Grundsätzlich konnte seit Mitte der 1960er Jahre insbesondere im großstädtischen Bereich eine Zunahme der registrierten Kriminalitätsbelastung des weiblichen Geschlechts zwischen 14 und 21 Jahren beobachtet

werden (vgl. Kaiser 1982: 142).

Trotz der deutlich gewordenen Uneinigkeiten bezüglich der Eingrenzung der Altersspanne kann insgesamt festgehalten werden, dass fast 90 Prozent der Jugendlichen in einer anonymen Befragung zugaben, bereits Bagatelverstöße wie Ladendiebstahl, Fahren ohne Führerschein etc. begangen zu haben (vgl. Schenk-Danzinger 1993: 416f.). Fest steht auch, „die Mehrheit der Jugendlichen, die Straftaten begehen, hört damit im Verlauf des Erwachsenwerdens auf oder reduziert dies auf seltene Bagatelverstöße“ (Pfeiffer 1983: 8).

Dies sieht allerdings der Bundesvorsitzende der Gewerkschaft der Polizei Spinrath anders: „Im Gegensatz zu manchen Jugendexperten dürfte die Auffassung, dass die Kinder- und Jugendkriminalität als ‚normales Phänomen‘ zu betrachten und damit zu vernachlässigen sei, nicht zutreffen. Auch die Prognose, dass sich kriminelles Verhalten auf eine ‚altersbedingte Phase‘ reduziere und sich ‚auswache‘, dürfte zu gewagt sein. Die polizeiliche Alltagserfahrung spricht häufig genug dagegen: Kriminelle Karrieren können recht früh und bereits mit einem Ladendiebstahl beginnen und sich durch ein ganzes Leben ziehen.“ (2000: 5). Spinrath spricht damit – allerdings stark abstrahiert – die so genannte persistente Delinquenz an, die zu Gunsten der Vollständigkeit nun kurz erläutert wird. Grundsätzlich müssen zwei Täterkategorien unterschieden werden. Die Jugenddelinquenten, die sich nur episodisch in der Jugend antisozial oder delinquent verhalten sowie die persistent Delinquenten, die von der frühen Kindheit an kontinuierlich bis ins höhere Erwachsenenalter antisozialen Menschen. Für diesen kleinen Teil der delinquenten Jugendlichen beginnt Devianz sehr früh und hält über die Adoleszenz hinaus an (vgl. Stangl 2009b). Fend erkannte, dass vor allem durch das frühzeitige Auftreten Gefährdungen prognostizierbar werden: „In frühen Phasen hängen die verschiedenen Problemindikatoren auch eng zusammen, später, wenn es ‚fast alle tun‘, verlieren sie ihren Hinweischarakter auf eine Risikoentwicklung.“ (Fend 2001: 436).

Es gilt festzuhalten: „Es gibt zahlreiche Belege für einen Effekt, dass die Mehrzahl der jugendlichen Delinquenten später nicht mehr straffällig wird (*aging-out*).“ (Greve / Montada 2008: 849). Plausibel erscheint das Zusammenwirken verschiedener Faktoren. Dies sind neben individuellen Prozessen, wie beispielsweise Änderung der Werthaltung durch Einsicht, Reifung oder veränderten Prioritäten, auch soziale Prozesse, wie z.B. Sanktionen durch Eltern oder Freunde oder die Erlangung eines Status im Berufsleben und in einer stabilen Partnerschaft. Die Summe dieser Faktoren vermag in der Mehrzahl der Fälle ein weiteres Überschreiten der sozial gezogenen Grenzen und Normen zu verhindern. Angesichts neuer Lebenssituationen und anderer Entwicklungsaufgaben im Erwachsenenalter verändern sich die Anreize. Nicht zuletzt steigen die sozialen Kosten für delinquentes Verhalten, wodurch ein Verlust des Ausbildungs- / Arbeitsplatzes oder des/r PartnerIn droht.

Im nächsten Schritt werden nun die vorgestellten entwicklungspsychologischen Überlegungen auf die Nutzungsgewohnheiten im Spielen nicht-altersgerechter Videospiele übertragen und kritisch hinterfragt.

Jugendliche sehen sich mit vielfältigen Entwicklungsaufgaben und einem Zusammenspiel biologischer, intellektueller und sozialer Veränderungen konfrontiert. Sie machen abwechslungsreiche Erfahrungen und schöpfen dabei ein Verhaltensrepertoire aus, das teilweise versucht, Aufgaben, Rollen und Status der Erwachsenen zu entsprechen und sich auf der anderen Seite noch an Verhaltensformen und Privilegien aus der Kindheit orientiert. Zunächst muss festgehalten werden, delinquentes und aggressives Verhalten von Jugendlichen gilt als entwicklungstypischer Ausdruck einer Auseinandersetzung mit den zentralen Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz. Diese Phase beginnt mit der Erlangung der körperlichen Geschlechtsreife im durchschnittlichen Alter von 11 Jahren und endet mit der

sozial-kulturellen Reife, der Erlangung der Volljährigkeit. Diese Altersspanne deckt sich je nach Definition mehr oder minder genau mit der Altersphase, in der Jugenddelinquenz verstärkt auftritt. Ebenso wurde ein besonders starkes Interesse an nicht-altersgerechten Videospielen bei Kindern und Jugendlichen in dieser Altersspanne festgestellt, wobei das Interesse daran mit Erlangung des 18. Lebensjahres schnell nachließ.

Diese Gedanken greifen auch die Überlegungen zu Autonomie und Verantwortungsübernahme plausibel auf. Der Druck der mangelnden Autonomie, die zwischen dem 12. und 18. Lebensjahr entsteht, löst sich mit zunehmendem Alter. Die Jugendlichen sind zunehmend in der Lage, Dinge, die sie für wichtig erachten, erwerben zu dürfen, oder können absehen, dass sie dies in naher Zukunft tun können. Die Alterskennzeichen sind ebenfalls in verschiedene Altersstufen unterteilt, die sich an dem Autonomiezuwachs von Kindern und Jugendlichen orientieren. Es hat sich gezeigt, dass der Reiz, der von diesen Videospielen ausging, mit Anstieg der Alterskennzeichen zunahm. Das ließe vermuten, dass die Kinder und Jugendlichen den Zeitraum, bis sie ein entsprechendes Videospiel spielen dürfen, als nicht absehbar empfinden. Videospiele mit einem Alterskennzeichen, das in naher Zukunft die Nutzung erlaubt, sind damit weniger reizvoll. Zudem hat sich herausgestellt, dass, wenn Kinder und Jugendliche kurz vor ihrem Geburtstag, der mit einer Alterskennzeichnungsstufe identisch war, standen, sie das Videospiel schon früher, zum Beispiel von den Eltern, erhielten.

Auch die Überlegungen aus dem Abschnitt Status und Peergroup können gut auf das Videospielnutzungsverhalten adaptiert werden. Neben den vielen positiven Funktionen, die eine Peergroup bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben übernimmt, kann diese aber auch negative Wirkungen auf die / den einzelnen Jugendlichen haben. Es zeigte sich, dass der Druck einer Peergroup im Alter von ca. 14 bis 15 Jahren (8. und 9. Klasse) besonders stark ist. Insbesondere auf Jungen, die, entsprechend den bis heutige gültigen Rollenvorstellungen, „männlich“ sein müssen,

kann sich Gruppendruck negativ auswirken. Wird beispielsweise ein Junge von der Gruppe zum Mitspielen eines nicht-altersgerechten Videospiels aufgefordert, dürfte es ihm sehr schwer fallen, dies abzulehnen, ohne dass sein Status in der Peergroup sinkt. Die Orientierung an den Standards der Peergroup ist für den Status innerhalb der Gruppe von großer Bedeutung. Diese wiederum unterstützt den Einzelnen bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben. Hinsichtlich der in der Peergroup vorherrschenden Gruppennorm ist außerdem wahrscheinlich, dass keine Reflexion des Handelns stattfindet. Die Orientierung an den Standards der Peergroup ist ausschlaggebend und normierend. Das heißt, dass das Spielen von nicht-altersgerechten Videospielen vor dem Hintergrund der Peergroup als nicht gefährlich angesehen wird, weil sich dies bereits zum Standard entwickelt hat. Nicht zu vergessen ist schließlich, wenn Jugendliche ein Spiel noch nicht gespielt haben, sind sie subkulturellem Druck der Peers ausgesetzt. Sie können nicht mitreden und müssten bei Aufforderung mitzuspielen ablehnen.

Hinsichtlich der Wertorientierung hat sich gezeigt, dass es drei Phasen der Reifung gibt. Wichtig ist vor allem, dass durch die Erfahrung von Belohnung und Bestrafung Normen kennen gelernt werden. Insbesondere die präkonventionelle Phase besteht darin, die Grenzen auszutesten. Da allerdings die Eltern, wie die pädagogischen Fachkräfte im dritten Kapitel kritisierten, häufig die Auseinandersetzung mit ihren Kindern scheuen, fehlt diesen dann die Orientierung. Auch die Verlagerung der Medien in das Kinderzimmer spielt eine wichtige Rolle, mit dem einhergenden Entzug der Kontrolle durch die Eltern. Hier kann die bereits an anderer Stelle beispielhaft erläuterte Überlegung, dass Eltern, die eine große Distanz zu Videospielen haben, keine Nutzungsgewohnheiten vorleben können, aufgegriffen werden. Des Weiteren betonte Pfeiffer, dass in der konventionellen Phase zwar Normen übernommen werden, diese sich aber erst bewähren bzw. sich durch das Erleben von Schuldgefühlen als sinnvoll erweisen müssen. Wie allerdings sollen sich die Normen bewähren? Es hat

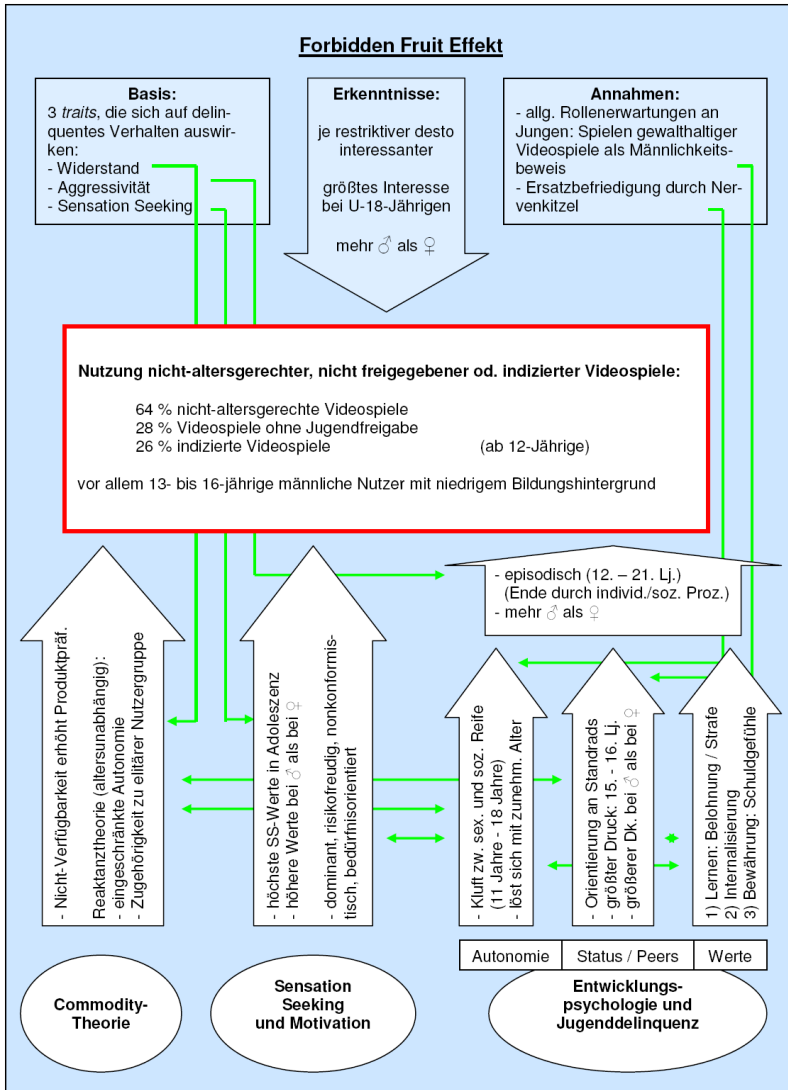
sich bereits an anderer Stelle dieser Arbeit gezeigt, dass die Kinder und Jugendlichen häufig dem *Third-Person-Effect* unterliegen. Sie selbst halten sich für reifer als Gleichaltrige und unabhängig vom realen Alter nicht mehr von den USK-Alterskennzeichen angesprochen. Wenn Jugendliche nun also wissen, dass ein Videospiel nicht geeignet ist, sie aber beispielsweise unter dem Druck der Peergroup stehen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie dem Druck der Peergroup nachgeben und mitspielen. Die erlernten Werte erweisen sich in diesem Kontext als nicht geeignet.

Entwicklungspsychologisch hat sich außerdem herausgestellt, dass, obwohl 90 Prozent aller Jugendlichen zugeben, bereits einmal ein Bagatelldelikt begangen zu haben, grundsätzlich deutlich mehr männliche als weibliche Kinder und Jugendliche delinquent werden. Dieses geschlechtsspezifische Verhältnis deckt sich mit der Hauptgruppe der VideopielerInnen, die überwiegend männlich ist.

4.5 Das Netz des verbotenen Reizes

Bei der Darstellung der Einzeltheorien zu den Ursachen der Forbidden Fruit Effekt wurde den LeserInnen sicherlich schon beim Lesen deutlich, dass es kaum möglich ist, die Theorien getrennt zu betrachten. Viele Überlegungen und Thesen finden sich in einem der anderen Ansätze wieder aufgegriffen. Dies führt zu einem vielfach verwobenen und schwer durchschaubaren Netz. Die Autorin hat daher in der sich anschließenden Abbildung versucht, diese vielfältigen Verbindungen zu veranschaulichen:

Abbildung 10: Der Reiz des Verbotenen



Die Abbildung basiert gänzlich auf den Überlegungen und Erkenntnissen des Forbidden Fruit Effekts, die daher auch den Rahmen darstellen. In der Mitte finden sich die Erkenntnisse, die über die VideospielerInnen und ihr Nutzungsverhalten hinsichtlich nicht-altersgerechter, nicht freigegebener oder indizierter Videospiele vorliegen. Darunter sind die drei bereits ausführlich erläuterten Ursachentheorien mit ihren Hauptüberlegungen veranschaulicht. Sämtliche vorgestellte Ursachen bzw. deren Untertheorien wurden für auf die nicht-altersgerechte Videospielnutzung adaptierbar gehalten und wirken auf die Gruppe der VideospielerInnen. Die dünnen Verbindungspfeile stellen gedankliche Querverbindungen einzelner Theorien miteinander dar.

Zum Abschluss soll noch eine Besonderheit kurz aufgegriffen werden: Wie sich herausstellte wirkt der Forbidden Fruit Effekt auch bereits auf jüngere Kinder. Die Ergebnisse zeigen aber, dass es zur Nutzung von nicht-altersgerechten, verbotenen oder indizierten Videospielen erst ab ca. 13 Jahren kommt. Die Vermutung liegt nahe, dass Unter-13-Jährige sich noch an den elterlichen Regeln und Verboten orientieren, während die älteren Kinder und Jugendlichen diese zu um- oder hintergehen wissen.

III ZUSAMMENFASSUNG UND MEDIENPÄDAGOGISCHE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1 Zusammenfassung

Das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen ist in der Regel sehr abwechslungsreich. Das Videospielen nimmt zwar zunehmend mehr Raum ein, doch noch stehen das Treffen mit Freunden und Sport treiben unangefochten an den ersten Stellen der liebsten Freizeitbeschäftigungen. Die Nutzergruppe von Videospielen setzt sich überwiegend aus männlichen Kindern und Jugendlichen bis 19 Jahre zusammen. Dabei zeichnet sich die Gruppe unter anderem durch eine lange Spieldauer aus. Bevorzugte Spielgenres sind *Shooter / Action*, gefolgt von *Strategie-* und *Sportspielen*. Hinsichtlich der Spielsysteme Computer oder Konsole konnten keine Präferenzen festgestellt werden. Lediglich die unterschiedlichen Spielkonsolen zeigten eine eindeutige Präferenz bei der *Playstation 2*, jedoch liegt die Vermutung nahe, dass sie bald durch die *wii* von *Nintendo* abgelöst wird. Der größte Teil der VideospielerInnen hat bereits Erfahrung mit nicht-altersgerechten, nicht freigegeben oder indizierten Videospielen gemacht. Dies sind in der Regel ältere Kinder und Jugendliche ab 13 Jahren. Besonders stark sind Kinder und Jugendliche mit niedrigem Bildungshintergrund in dieser Gruppe vertreten.

Die analysierten Umfragen ergeben, dass die Alterskennzeichen zwar als grundsätzlich sinnvoll erachtet werden, jedoch im alltäglichen familiären Handeln nur sehr wenig Niederschlag finden. Dies lag zum Teil daran, dass die Alterskennzeichen nicht bekannt waren, zum anderen Teil wurden sie als nicht verbindlich erachtet. Nur wenige Familien, in der Regel solche mit hohem Bildungshintergrund, achteten auf die Alterskennzeichen. Zur mangelnden Kenntnis kommt die mangelnde Akzeptanz der Alterskennzeichen durch die Eltern. Sie litt vor allem an der nicht nachvollziehbaren Bewertungspraxis der USK. Die Kinder und Jugendlichen

kritisierten dagegen insbesondere die Nicht-Angemessenheit der Kennzeichen.

Die Forbidden Fruit Theorie zeigte deutlich, dass sowohl Alterskennzeichen als auch Inhaltssymbole unabhängig von Alter oder Geschlecht den Reiz des Verbotenen auslösen. Damit bestätigen sich die Vermutungen, die Eltern, pädagogische Fachkräfte und teilweise die befragten Kinder und Jugendlichen selbst anstellten.

Bei der Suche nach den Ursachen für den Reiz des Verbotenen kam die Autorin zu folgenden Ergebnissen:

Die Kinder und Jugendlichen fühlen sich durch die Alterskennzeichen in ihrer Autonomie eingeschränkt und reagieren mit Widerstand, in dem sie die Regeln missachten (Theorie der Reaktanz).

Die Kinder und Jugendlichen sind auf der ständigen Suche nach Reizen und Erlebnissen. Nervenkitzel erleben sie durch das Spielen von entsprechenden Videospielen. Ebenso halten sie auf Grund der Medienberichterstattungen die Nutzung von einigen Videospielen für gefährlich und somit für reizvoll (Theorie des Sensation Seeking).

Entwicklungspsychologisch gesehen ist die Suche von Grenzerfahrungen in der Adoleszenz ein normaler Vorgang.

Die Kinder und Jugendlichen befinden sich in einer Phase zwischen erlangter geschlechtlicher und nicht-erlangter kultureller / sozialer Reife. Erst mit Erlangen der Volljährigkeit wird den jungen Erwachsenen eingeräumt, autonom über ihr Leben zu entscheiden. Das Umgehen kleinerer Verbote, wie beispielsweise der Alterskennzeichen, sind Zeichen des Widerstands.

Die Peergroup spielt bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben eine entscheidende Rolle, weshalb die Zugehörigkeit zu einer Peergroup für

Kinder und Jugendliche von großer Bedeutung ist. Die Kinder und Jugendlichen stehen unter dem Druck der Peergroup, sich an deren Standards anzupassen, dazu gehört mitunter auch nicht-altersgerechte Videospiele zu spielen.

Im Laufe der Entwicklung eignen sich Kinder Werte an. Die Aneignung erfolgt durch Lob und Strafe. Der Internalisierung folgt die Bewährung mittels Erfahrung von Schuldgefühlen. Beim leider weitgehend regel- und sanktionsfreien Videospiel spielen fehlen diese Erfahrungen.

Fest zu halten ist, dass der Reiz des Verbotenen altersunabhängig ist. Hinsichtlich der Akzeptanz der Alterskennzeichen von Videospielen konnte jedoch mit Erlangen der Volljährigkeit ein aufkommendes Desinteresse festgestellt werden. Es handelt sich also um ein vor allem kindliches und jugendliches Phänomen.

2 Medienpädagogische Schlussfolgerungen

Im folgenden und letzten Abschnitt werden aufbauend auf den Erkenntnissen dieser Arbeit verschiedene medienpädagogische Maßnahmen entwickelt. Die Überlegungen setzen vor allem an fünf Bereichen an, die gemeinsam für die optimale Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen verantwortlich sind: Es wird über Optimierungsmöglichkeiten der rechtlichen Interventionsmaßnahmen sowie deren Folgen nachgedacht. Anschließend werden Aufklärungs- und Informationsmaßnahmen, deren Ziel es ist, eine gesamtgesellschaftliche Sensibilisierung hervorzurufen, vorgestellt. Als dritter Bereich werden die elterliche Erziehungsverantwortung und die daraus resultierenden Konsequenzen für die Medienerziehung betrachtet. Dem folgen Überlegungen zum Einsatz von Medien in der Schule sowie zu medienpädagogischen Angeboten in der außerschulischen Jugendarbeit. Zuletzt werden bereichsübergreifende und über die Bereiche hinausgehende medienpädagogische Maßnahmen vorgestellt.

Da Aufklärung und Medienkompetenz weit mehr Bereiche umfassen als die Videospiele, beziehen sich die angestellten Überlegungen zu einem großen Teil auf die allgemeine Aufklärung der Gesellschaft über Medien sowie die grundsätzliche Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Dennoch wird immer wieder auch ein Bezug zu den Videospielen hergestellt und es werden Beispiele, wie Eltern sich konkret verhalten können oder wie mit Videospielen medienpädagogisch gearbeitet werden kann, vorgestellt. Dabei sind hier nur einige wenige medienpädagogische Ideen der Autorin aufgeführt, die lediglich einen beispielhaften Auszug aus einem umfangreichen Spektrum an Möglichkeiten darstellen.

2.1 Optimierung rechtlicher Interventionsmaßnahmen

Es wurde deutlich, dass eine Präzisierung der gesetzlichen Normen an einigen Stellen dringend von Nöten ist.

Zunächst ist eine einheitliche Regelung bezüglich der Abgabe von Videospielen im Laden und im Versandhandel einzuführen. Dass der Versandhandel die Abgabe bislang erst bei Videospielen mit Altersfreigabekennzeichen ab 16 Jahren überprüfen muss, verführt jüngere Kinder unter zwölf Jahren geradewegs dazu, sich auf diesem Weg gewünschte Videospiele zu erwerben. Erleichtert wird ihnen dies durch die von den Eltern gespeicherten Passwörter und Kontodaten. Die Annahme, im Alter von zehn oder elf Jahren würden Kinder den PC nur unter Aufsicht ihrer Eltern nutzen, ist überholt.

Vor 1994 entwickelte und veröffentlichte Videospiele müssen nachträglich noch entsprechende Alterseinstufungen erhalten. Dies dient allein der Absicherung der Eltern. Sollten sie bei ihren Kindern auf alte ‚Kultspiele‘, wie beispielsweise Ur-Versionen von *Wolfenstein*, *Duke Nukem* oder *Doom* stoßen, haben sie so die Möglichkeit, sich über die Internetseite der USK zur Altersfreigabe des Videospiele zu informieren und schließlich entsprechend zu reagieren.

Zudem zeigte sich, dass die Entwicklung eines standardisierten und von allen einsehbaren Kriterienkatalogs für die Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen und deren Berücksichtigung im medialen Alltag unumgänglich ist. Die Wertungsgesichtspunkte der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) gaben hier bereits ein gutes Vorbild ab. Alternativ sollte über die Ergänzung der Altersfreigabekennzeichen durch Inhaltssymbole ernsthaft nachgedacht werden. Die Inhaltssymbole von PEGI wurden von den Eltern und pädagogischen Fachkräften als hilfreich empfunden, da sie zum einen über den Inhalt eines Videospiele informieren sowie zum zweiten eine Begründung für die Einstufung darstellen. Die PEGI-Inhaltssymbole sollten jedoch nicht übernommen werden, da sie in

ihrer Eindeutigkeit stark kritisiert wurden. Inhaltssymbole sind nur sinnvoll, wenn sie unzweifelhaft und klar verständlich sind.

Strenge rechtliche Interventionen fordern auch die Familien der Opfer von Winnenden³². Sie fordern neben stärkerem Jugendschutz im Internet ein ausgewogenes Fernsehprogramm mit einer festgesetzten Gewaltquote und absoluter Gewaltfreiheit in Zeiten, in denen auch Kinder und Jugendliche fernsehen. In Bezug auf Videospiele fordern sie ein generelles Verbot der so genannten Killerspiele und sonstiger gewaltverherrlichender Videospiele, deren Aufbau und Darstellung sehr realistisch sind und bei denen viel Blut fließt.

Seit Juli 2008 gelten diese Spiele automatisch als schwer jugendgefährdend, mit der Folge, dass sie unter anderem nicht an allgemein zugänglichen Verkaufsstellen oder im Versandhandel angeboten und nicht öffentlich beworben werden dürfen. Erwachsenen sind Zugang und Nutzung dieser Videospiele gestattet. Es stellt sich die Frage, inwieweit weitere gesetzliche Verbote wirklich sinnvoll sind. Im Fall des Amoklaufs von Winnenden war der Täter 17 Jahre alt und fällt somit unter die bereits genannte gesetzliche Regelung des Jugendschutzes. Das zeigt, es gibt – zumindest in diesem Fall³³ – keinen Mangel an gesetzlichen Vorschriften als vielmehr ein Vollzugsdefizit. Dazu zählen vor allem die ethischen Grundsätze von Händlern und die Kontrolle durch die Eltern.

Zudem muss, ohne detailliert auf Medienwirkungstheorien eingehen zu wollen, festgehalten werden, dass es bislang keine wissenschaftlichen Be-

32 Während die vorliegende Arbeit verfasst wurde, ereignete sich am 11. März 2009 in Winnenden in Baden-Württemberg ein Amoklauf.

33 Dazu muss angemerkt werden, dass Robert Steinhäuser, der im Jahr 2002 in Erfurt einen Amoklauf an seiner Schule beging, zum Tatzeitpunkt bereits 18 Jahre alt war. Ebenso war der Schüler, der im Jahr 2006 in Emsdetten einen Amoklauf ausübte zum Tatzeitpunkt Volljährig. Auch in Littleton (1999) war einer der beiden Täter bereits 18 Jahre alt und in Blacksburg an der Virginia Tech (2007) war der Täter sogar bereits 23 Jahre alt, also nach US-amerikanischem Recht volljährig. In diesen Fällen ist das Jugendschutzgesetz ohnehin hinfällig.

lege gibt, die direkte kausale Zusammenhänge zwischen der Nutzung von gewalthaltigen Videospielen und aggressivem, gewalttätigen Handeln bestätigen. Medienwirkung ist nicht aus monokausalen Zusammenhängen begründbar, vielmehr müssen multikausale Zusammenhänge untersucht werden. Medien verändern nicht Einstellungen, Meinungen oder Verhaltensweisen, sondern Verstärken höchstens vorhandenes Potenzial. Eine Vielzahl von intervenierenden und moderierenden Variablen ist zu berücksichtigen. Gewalthaltige Szenen wirken nicht unbedingt, weil sie besonders brutal, blutig oder gewalttätig sind, sondern wenn sie einen individuellen Sinn durch ihre Nähe zu den Erfahrungen der RezipientInnen bekommen. Wirkungsforscher warnen deshalb davor, sich zu stark auf die Wirkung von Medien zu fixieren und von anderen Gewaltursachen wie Armut, sozialer Ungleichheit uvm. abzulenken³⁴.

Des Weiteren sind gesetzliche Reaktionen, wie sie von den Opferfamilien gefordert werden, aus drei Gründen problematisch:

Gesetzliche Regelungen, wie die USK-Alterskennzeichen, konzentrieren sich auf legale Vertriebswege von Videospielen und verkennen damit, dass sich digitale Spiele vor allem illegal verbreiten.

Gesetzliche Regelungen sind an territoriale Grenzen gebunden und können den internationalen Markt bzw. die internationalen Spielentwickler kaum beeinflussen. Für den streng reglementierten deutschen Markt werden lediglich entschärfte Versionen sehr violenter Videospiele, bei denen dann beispielsweise besonders blutige Szenen entfernt werden, veröffentlicht. In den Internettauschbörsen tauchen allerdings in der Regel die viel weiter verbreiteten ungeschnittenen, internationalen Urfassungen der Videospiele auf, die auf den deutschen Computer herunter geladen und gespielt werden.

34 Ausführliche Forschungen zur Medienwirkung betrieben Kunczik / Zipfel (1996, 1998 und 2002), Schenk (1998) und Schulz (1993).

Gesetzlichen Regelungen liegt eine unzeitgemäße, bewahrpädagogische Haltung zu Grunde, die im Widerspruch zur Forderung nach Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen steht.

Theoretisch und praktisch (siehe Kapitel 3) sind die gesetzlichen Regelungen folglich weitgehend unwirksam. Bevor allerdings gesetzliche Regelungen verschärft werden, sollten vor allem einheitliche Regelungen und nachvollziehbare Kriterien geschaffen werden. Außerdem muss für deren verantwortungsbewusste Umsetzung durch Händler, Eltern und pädagogische Fachkräfte gesorgt werden. Denn für die Umsetzung der rechtlichen Vorgaben müssen Jugendmedienschutz und Medienerziehung ineinander greifen.

2.2 Aufklärungs- und Informationsmaßnahmen

Da rechtliche Regelungen und Alterskennzeichen, wie die der USK, von Kindern und Jugendlichen umgangen werden können, ist es umso wichtiger, diese zu medienkompetenten Menschen zu erziehen. Die Auseinandersetzung mit Kindern und Jugendlichen sowie deren Begleitung und Förderung hinsichtlich der Mediennutzung kann sich auf das Konsum- und Rezeptionsverhalten der Kinder und Jugendlichen auswirken. Medienkompetenz ist neben Lesen, Schreiben und Rechnen eine vierte Schlüsselqualifikation geworden. Nur wenn Kinder und Jugendliche lernen, kompetent mit Medien umzugehen, können sie aus den vielfältigen Medieninhalten kritisch auswählen, Angebote sinnvoll bewerten und für sich nutzen. Eine videospielespezifische Medienkompetenz beinhaltet zudem einen kritisch hinterfragenden Blick auf die Darstellungsmittel von Videospielen zu entwickeln und zu durchschauen, wie diese Spiele bestimmte emotionale Erlebnisse anstoßen. Grundsätzlich ist es sinnvoll, mit der Medienerziehung schon bei sehr jungen Kindern zu beginnen, damit Ansichten, Verhaltensweisen und Werte noch nicht all zu sehr verfestigt

sind und um eine Basis für die Zeit zu schaffen, in der sich Kinder und Jugendliche stärker von ihrem Freundeskreis als vom Elternhaus beeinflussen lassen. Medienpädagogische Programme müssen vor allem in den Einrichtungen der Elementarpädagogik sowie in der Jugend-, Familien- und Elternbildung verstärkt werden.

Ausgehend davon, dass viele Eltern und pädagogische Fachkräfte zu neuen Medien und zu Videospielen im Besonderen eine große Distanz haben, sollen im folgenden Kapitel Aufklärungs- und Informationsmaßnahmen vorgestellt werden. Denn Videospiele sind inzwischen fester Bestandteil der Lebens- und Freizeitwelt von Kindern und Jugendlichen geworden. Wie die Kinder und Jugendlichen damit umgehen, darf den Eltern und PädagogInnen daher nicht gleichgültig sein. Für Akzeptanz und Anwendung der USK-Alterskennzeichen ist die Kenntnis dieser Voraussetzung. Einer umfangreichen Aufklärung bedürfen neben LehrerInnen und SchulsozialpädagogInnen vor allem Eltern, die sich bislang nicht für die Mediennutzung ihrer Kinder interessierten. Häufig sind dies Eltern aus bildungsbenachteiligten Milieus.

Alle drei Gruppen profitieren von der Einladung von MedienpädagogInnen zu Elternabenden in Kindergärten, Horts sowie in Grund- und Mittelschulen. Im Rahmen dieser Veranstaltung können Eltern und PädagogInnen über die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sowie entsprechende Schutzvorkehrungen und deren Durchsetzung informiert werden. Zusätzlich kann dort vermittelt werden, was Medienerziehung und Medienkompetenz bedeuten und was darüber hinaus Medienerziehung ausmacht und wie wichtig diese ist. Weitere Möglichkeiten, auf die bei Elternabenden aufmerksam gemacht werden kann, sind groß angelegte Kampagnen, die zum verantwortungsvollen Handeln auffordern. Beispiele hierfür sind:

Die Kampagne ‚SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen‘: Sie verfolgt das Ziel, die Öffentlichkeit für das Thema Kinder und Medien zu sensibilisieren und gleichzeitig über Medienangebote und deren Handhabung aufzuklären.

Die Kampagne von *klicksafe*, mit ihren beiden Fernsehwerbespots (‚Wo ist Klaus?‘ und ‚Wo lebst du?‘): Sie versucht, auf Gefahren im Internet aufmerksam zu machen. *Klicksafe* ist auch im Internet vertreten: <https://www.klicksafe.de/>

Übergreifendes Ziel beider Kampagnen ist die gesamtgesellschaftliche Sensibilisierung. Der Gesellschaft muss die Relevanz dieses Themas verdeutlicht und vermittelt werden. Jeder Einzelne soll Verantwortung übernehmen, so dass es Kindern und Jugendlichen erschwert wird, nicht-altersgerechte Videospiele durch Ansprache Fremder im Laden oder durch Angabe eines falschen Alters an der Kasse, zu erwerben.

Als besonders positiv hervorzuheben ist der Ansatz ‚Empfehlen statt verbieten‘. Die österreichische Bundesprüfstelle für die Positivprädikatisierung von PC- und Konsolenspielen (kurz: BUPP) möchte damit allen Erziehenden eine Orientierungshilfe bei der Auswahl von Videospielen bieten. Dem Ansatz liegt die berechtigte Annahme zugrunde, dass viele Computerspiele auch das Potenzial haben, die unterschiedlichsten Fähigkeiten und Fertigkeiten von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Die BUPP ist im Internet zu finden unter: <http://bupp.at/>.

Ähnlich ist die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte Broschüre ‚Spiel- und Lernsoftware. Pädagogisch Beurteilt‘. Die Broschüre soll Eltern und PädagogInnen einen Überblick über das umfangreiche Angebot der aktuellen Videospiele ermöglichen (vgl. Fehr 2009).

Beide Angebote informieren über Handlung, Aufbau und Besonderheiten im Spielverlauf, die zu beachten sind, und geben darüber hinaus eine pädagogisch begründete Altersempfehlung ab.

Darüber hinaus fehlen den Eltern und pädagogischen Fachkräften Richtlinien für die Arbeit mit Medien wie dem Internet. Bei der Nutzung ergeben sich unter anderem folgende Fragen:

Über welche Gefahren muss ich die Kinder und Jugendlichen vor der Benutzung aufklären?

Inwieweit bin ich zur Rechenschaft zu ziehen, wenn Kinder und Jugendliche unter meiner Aufsicht fremde oder verbotene Bilder oder Texte im Internet veröffentlichen?

Muss ich als pädagogische Fachkraft bestimmte Schutzprogramme auf dem PC installiert haben, bevor ich Kinder und Jugendliche den Zugang zum Internet ermögliche?

2.3 Elterliche Interventionsmaßnahmen

Eltern, die sich bereits mit der Mediennutzung ihrer Kinder auseinander setzen oder in Zukunft auseinander setzen wollen, können folgende Hinweise hilfreich sein:

Zunächst einmal ist es wichtig, dass die Alterskennzeichen im verantwortungsvollen Handeln der Eltern prinzipiell Berücksichtigung finden. Allerdings wurde deutlich, dass restriktive Interventionsstrategien, die versuchen, mittels Regeln und Verboten bezüglich Inhalten und Dauer die Nutzung von ungeeigneten Videospielinhalten durch Kinder und Jugendliche zu unterbinden, häufig fehlschlagen. Kinder und Jugendliche sehen in restriktiven Maßnahmen vor allem mangelndes Vertrauen. Verbote bergen daher die Gefahr, das Eltern-Kind-Verhältnis zu belasten. Darüber hinaus machen Verbote violente Inhalte überhaupt erst interessant, und es besteht die Gefahr, dass die Nutzung der entsprechenden Videospiele in den Kreis der Peergroup und somit gänzlich aus der Reichweite der Eltern verlagert wird. Restriktive Interventionsmaßnahmen wirken noch am

ehesten bei jüngeren Kindern, bei denen der Drang nach Autonomie noch nicht stark ausgeprägt ist.

Das gemeinsame Spielen von Videospielen ermöglicht den Eltern einen Überblick über die Spielinhalte und teilweise über die Spieldauer. Sprechen die Eltern nach oder während des Spielens allerdings nicht mit ihren Kindern über die Spielinhalte, ist diese Maßnahme kontraproduktiv. Das gemeinsame Spielen wird von den Kindern als elterliche Billigung empfunden. Es ist daher unerlässlich, violente Videospielinhalte nach oder während des Spiels verurteilend zu kommentieren. Allerdings werden das bloße Verurteilen und kritische Kommentieren durch die Eltern insbesondere von älteren Kindern und Jugendlichen nicht unhinterfragt akzeptiert oder reizen durch ihren belehrenden Charakter sogar zum Widerstand. Kritische Statements sind nur bei jüngeren Kindern im Alter von fünf bis maximal acht Jahren effektiv (vgl. Kunczik / Zipfel 2006: 54f.).

Besser geeignet sind bei älteren Kindern und Jugendlichen die aktiven Interventionsstrategien, die auf dem gemeinsamen Gedankenaustausch basieren und zum Ziel haben, dass die Kinder und Jugendlichen die erwünschten Schlüsse selbst ziehen. Dies kann durch subtile Ansprache und gezieltes Fragenstellen geschehen. Fragen können beispielsweise die verschiedenen Perspektiven des Spielverhaltens und die subjektive Interpretation des Videospiels beinhalten. Das Einnehmen der Opferperspektive zeigt empathische Wirkung auf die RezipientInnen. Wichtig ist, dass das Kind schon in der Lage ist, sich in andere Personen hineinzusetzen und andere Perspektiven einzunehmen; andernfalls ist das Kind überfordert. Bei Kindern und Jugendlichen, die dazu in der Lage sind, aktivieren die Fragen das Wissen und kritische Denken und damit das Rezipientenverhalten. Interessanterweise haben Kunczik und Zipfel entdeckt, dass diese aktive Interventionsmaßnahme insbesondere bei VielspielerInnen effektiv ist. Sie werden dadurch aus einem unreflektierten Konsumentenstil herausgerissen (vgl. Kunczik / Zipfel 2006: 54f.).

Grundsätzlich hat Bushman am Beispiel der Ungeeignetheitsansage herausgefunden, dass es wichtig ist, zwischen Informationshinweisen und Warnhinweisen³⁵ zu unterscheiden (Bushman 1998: 98). Informationshinweise geben den Kindern und Jugendlichen Informationen, ohne Empfehlungen damit zu verbinden, weshalb die Reaktanz nicht angeregt wird. Das Problem der Warnhinweise ist, dass sie praktische Ratschläge erteilen, ungeachtet dessen, ob diese erwünscht sind oder nicht. Die Kinder und Jugendlichen fühlen sich dadurch bevormundet und in ihrer Autonomie eingeschränkt. Warnhinweise werden von Kindern und Jugendlichen als Einschränkung angesehen, die ihnen verbieten will, das zu sehen, was sie sehen möchten. Demnach bestätigt sich, dass Warnhinweise Fernsehsendungen in allen Alterstufen zu verbotenen Früchten werden lassen. Informationshinweise dagegen ließen das Interesse an gewalthaltigen Fernsehsendungen nicht steigen (Bushman 2006: 2077). Dieser Befund ist besonders wichtig, da er zeigt, dass man die ZuschauerInnen auch über gewalthaltige Medieninhalte informieren kann, ohne dabei ihr Interesse daran zu wecken. Es lässt hoffen, dass dies bei Videospielkennzeichnungen auch möglich ist.

Eltern sollten des Weiteren ihre Kinder grundsätzlich nicht alleine Videospiele kaufen lassen, auch nicht Jugendliche, die wirtschaftlich selbstständiger sind als jüngere Kinder. Bereits beim Kauf können Eltern durch Hinweisen auf und Empfehlen von alternativen Genres oder möglicherweise pädagogisch wertvolle(re)n Videospielen versuchen, aktiv auf das Kaufverhalten der Kinder und Jugendlichen einzuwirken.

35 In einem anderen Kontext gibt Bushmann Beispiele für Informationshinweise und Warnhinweise: „In this product, 90 % of the calories come from fat.“ bzw. „In this product, 90 % of the calories com from fat. Warning: The U.S. Surgeon General has determined that eating high fat food increases your risk of heart disease.“ (Bushman 1998: 98).

Leider ist die aktive Medienerziehung, wie sie hier vorgestellt wurde, bei vielen Eltern und Familien noch nicht selbstverständlich. Die Unterstützung der Eltern zeigt sich als dringend notwendig. So müssen Schulen, Vereine und sonstige Jugendeinrichtungen einen großen Teil der Medien-erziehung übernehmen. Dies setzt die umfangreiche Schulung der inner- wie außerschulischen pädagogischen Fachkräfte voraus.

2.4 Der Einsatz von Medien in der Schule

Im Schulalltag hat sich Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe für alle Fächer bislang nicht durchgesetzt. Da Medien wie Computer, Handy, MP3-Player und Videospiele inzwischen in der Lebens- und Freizeitwelt von Kindern und Jugendlichen verankert sind, müssen in der Diskussion um Schulreformen dringend auch medienpädagogische Inhalte in den Lehrplänen verankert werden.

Die literarische Filmanalyse wird in der Schule bereits im Deutsch- und Englischunterricht vermittelt. Pädagogische und didaktische Ansätze zur Videospieleanalyse im Unterricht sucht man dagegen vergebens. Dabei gibt es heute für beinahe alle erdenklichen Fächer auch Lernprogramme, die spielerisch Wissen vermitteln. Aber auch Videospiele mit primärem Unterhaltungswert können Wissen und Können vermitteln und didaktisch aufbereitet im Unterricht Verwendung finden. Selbstverständlich hat nicht jedes Videospiel didaktisches Potenzial. Um dieses zu erkennen, kann auf die bereits genannte Broschüre ‚Spiel- und Lernsoftware. Pädagogisch Beurteilt‘ vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zurückgegriffen werden. Darüber hinaus fasste Petko verschiedene Merkmale, die zur didaktischen Beurteilung eines Videospieles herangezogen werden können, zusammen. Dies sind zum einen praktische Aspekte, wie die schnelle Erlernbarkeit der Spielmechanismen, die Möglichkeit für Partner- oder Gruppenarbeit, Altersangemessenheit und ethische

Vertretbarkeit sowie geringe Kosten und das Vorhandensein geeigneter Hardware. Außerdem sind ein unterrichtsrelevanter Realitätsbezug, die Problem lösende Explorierbarkeit der Inhalte und Zusammenhänge sowie ein positives Verhältnis relevanter Aspekte von Bedeutung (vgl. 2008: 9).

Allerdings steht der Einsatz von Videospielen in Konkurrenz zum Einsatz anderer althergebrachter und bewährter Medien, wie beispielsweise einfacher Arbeitsblätter. Videospiele müssen in diesem Vergleich sowohl handhabbar sein als auch besondere Mehrwerte für den Unterricht besitzen. Da die LehrerInnen die Potenziale von Videospielen erst nutzen können, wenn sie auf Unterrichtssituationen hin didaktisch konkretisiert werden, wäre es für sie von Vorteil, wenn es dem ‚Filmheft‘ der Bundeszentrale für politische Bildung entsprechendes Lehrmaterial für Videospiele gäbe. Die regelmäßig erscheinenden ‚Filmhefte‘ enthalten themenorientiertes und didaktisch aufbereitetes Begleitmaterial zu ausgewählten Kinofilmen. Inhalt, Figuren, Thema und Ästhetik des Films werden umfassend analysiert. Darüber hinaus gibt es ein detailliertes Sequenzprotokoll, Fragen, Materialien und Literaturhinweise. Da auf solche Handreichungen bislang nur vereinzelt zurückgegriffen werden kann (vgl. bspw. LPR Hessen 2007), soll im Folgenden beispielhaft ein multiperspektivischer Ansatz zur Videospieleanalyse von Kringiel vorgestellt werden, der in pädagogische Projekte eingebaut werden kann. Videospiele können aus fünf Perspektiven betrachtet und analysiert werden (vgl. 2009: 43 ff.):

Ludologische Perspektive: Die Videospiele werden als Spiele gesehen und hinsichtlich ihrer Ziele, Regeln, zeitlichen Strukturen untersucht.

Narrative Perspektive: Hier finden die Elemente der Literaturanalyse Anwendung.

Cyberdramatische Perspektive: Die Videospiele werden hinsichtlich ihres dramatischen Aufbaus (z.B. Figurenkonstellation, Aufbau, etc.) betrachtet.

Filmanalytische Perspektive: Der Gebrauch filmästhetischer Mittel wird hinterfragt.

Architektonische Perspektive: Die Gestaltung der virtuellen Räumlichkeiten wird untersucht.

Lernbezogene Perspektive: Es wird analysiert, mit welchen didaktischen Mitteln das Videospiel versucht, Lern- und Handlungsprozesse des Spielers zu beeinflussen.

2.5 Medienpädagogische Angebote in der außerschulischen Jugendarbeit

Neben der schulischen Medienarbeit sollten aber auch insbesondere die Einrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit attraktive Angebote für Kinder und Jugendlichen anbieten. Jugendeinrichtungen haben den Vorteil, dass sie unabhängig von Rahmenlehrplänen, denen die Schule verpflichtet ist, medienpädagogische Projekte, die an den Interessen der Kinder oder Jugendlichen anknüpfen, anbieten können. Die Angebote können auch konkret auf der Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen aufbauen. Eine sinnvolle Verbindung ist hier wichtig. Dabei müssen die Angebote nicht unbedingt immer teuer oder mit hohem technischem Aufwand umsetzbar sein, wie die folgenden medienbezogenen Beispiele zeigen:

Ihre Fotohandys können Kinder und Jugendliche bei einer Fotostadtralley einsetzen. Wie bei einer normalen Stadtralley müssen sie bestimmte Orte aufsuchen. Die Aufgaben vor Ort bestehen darin, ein Themen-Bild von sich oder der Gruppe an dem Ort oder vor dem Gebäude anzufertigen. Mögliche Themen für die Bilder können sein: einbeinig stehen, eine Polonaise machen, ein Tier nachahmen uvm. Die Bilder können dann ausgedruckt werden und als Collage die Einrichtung verschönern.

Zur Förderung der Medienkritikfähigkeit lohnt es sich, mit Kindern und Jugendlichen einen Blick hinter die Kulissen zu werfen. Viele Fernsehsender bieten kostenlose Führungen an. Besonders wertvoll wäre es, bei der Produktion einer Sendung zusehen zu dürfen.

Eine Verbindung von Computerspielbegeisterung und Medienproduktion ist beispielsweise die Herstellung eines Machinima³⁶. Machinimas sind Filme, die auf dem Grundgerüst eines Videospiels basierend, produziert werden.

Zu empfehlen ist des Weiteren das Handbuch 1 zum Dieter Baacke Preis: Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte von Lauffer und Röllecke (2008). Hier werden viele medienpädagogische Projekte vorgestellt, die, wenn auch teilweise zu umfangreich zum Kopieren, hervorragende Ideen zum Einsatz von Medien in der außerschulischen, pädagogischen Arbeit liefern. Außerdem soll noch auf die regionalen Medienkompetenzzentren verwiesen werden, die in der Regel gerne Kinder- und Jugendeinrichtungen bei der Umsetzung medienpädagogischer Projekte unterstützen.

Schlussendlich sollten Jugendeinrichtungen neben Projekten zur Förderung der Medienkompetenz aber auch versuchen, die Kinder und Jugendlichen für alternative non-mediale Freizeitbeschäftigungen zu begeistern.

2.6 Übergreifende und sonstige Maßnahmen

Die genannten Vorschläge für pädagogische Fachkräfte in der schulischen oder außerschulischen Jugendarbeit erfordern umfangreiche Weiterbildungen sowie die verbindliche Verankerung medienpädagogischer Bestandteile in der Ausbildung von ErzieherInnen, LehrerInnen und Sozial-

36 Das Kunstwort Machinima setzt sich zusammen aus: machine, cinema und animation.

pädagogInnen. Darüber hinaus ist über die Installierung von spezifischen medienpädagogischen Ausbildungen an den Hochschulen nachzudenken. Dies würde zudem weitere, dringend notwendige, wissenschaftliche Untersuchungen und vor allem qualitative Studien zur Mediennutzung in sozialen Kontexten und Mediensozialisationsforschung nach sich ziehen.

Zur Unterstützung der elterlichen Restriktionen bzw. zur Absicherung in der Schule oder Jugendeinrichtung ist es möglich, bei den heutigen Spielkonsolen und Computern Jugendschutzeinstellungen, wie Alterseinschränkungen oder Kindersicherungen, vorzunehmen. Über die Funktionsweise geben die Herstellerfirmen in der Regel auf ihrer Homepage Auskunft. Zusätzlich hat PEGI neben praktischen Hinweisen für Eltern auch die direkten Links zu den Kindersicherungen der Herstellerfirmen auf seiner Homepage: <http://www.pegi.info>.

Unter allen Umständen muss in der Fernsehberichterstattung ein ethischer Wandel stattfinden. Reporter, Journalisten etc. müssen sich ihrer ethischen Verantwortung bewusst werden und die Fernsehnachrichten entsprechend so gestalten, dass Kinder und Jugendliche nicht angeregt werden, nicht-altersgerechte, indizierte oder verbotene Videospiele zu spielen. Basis dafür ist eine vernünftige und verantwortungsvolle Recherche bei Berichten über Amokläufe. Ursachen dürfen nicht pauschal bei Videospielen, Gothicmusik oder ähnlichem gesucht werden. Es muss grundsätzlich auf multikausale Zusammenhänge hingewiesen werden. Zu schnelle Vorurteilungen dürfen nicht ausgesprochen werden.

IV QUELLVERZEICHNIS

Literatur- und Internetquellen in alphabetischer Reihenfolge

- aDeSe** (2004): Study on the Habits and Uses of Videogames. –Phase U&A- In: ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) (Hrsg.): Industry and Gamers. Abruf: 28.10.2008 <<http://www.isf.e.eu/index.phpoidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>>
- Berlyne, D.E.** (1960): Conflict, arousal and curiosity. New York: Mc Graw.
- Bijvank, M.N. et al.** (vorauss. 2009): Warning and Age Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth. [Typoskript] voraussichtlich: Amsterdam / Michigan.
- Boers, K. / Walburg, C.** (2007): Verbreitung und Entwicklung delinquenten und abweichenden Verhaltens unter Jugendlichen. In: Boers, K. / Reinecke J. (Hrsg.): Delinquenz im Jugendalter: Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. (Kriminologie und Kriminalsoziologie, 3). Münster u.a.: Waxmann. S. 79 – 95.
- Brehm, J.W.** (1966): Psychological reactance. A theory of Freedom and Control. New York: Academic Press.
- Brehm S.S. / Weintraub, M.** (1977): Physical barriers and psychological reactance: 2-year-olds' responses to threats to freedom. In: Journal of Personality and Social Psychology. Ausgabe 35, S. 830 – 836.
- Brock, T.C.** (1968): Implications of Commodity Theory for Value Change. In: Greenwald / Brock / Ostrom (Hrsg.): Psychological foundations of attitudes, New York: Academic, S. 243 - 275.
- Bundesministerium der Justiz / juris GmbH (Hrsg.)** (2009): Gesetze im Internet. Abruf: 28.1.2008. <<http://www.gesetze-im-internet.de/index.html>>
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend** (2009): SCHAU HIN! - Der Medienratgeber für die ganze Familie. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). Abruf: 20.4.2009. <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=109338.html>>

Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspie-len (BUPP) (2008): Homepage der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (Abt. II / 5 – Jugendpolitik des Bundesministeriums für Wirtschaft, Familie und Jugend Österreich). Abruf: 20.4.2009. <<http://bupp.at/>>

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) (2008): Marktzahlen 2008. Computer- und Videospiele. 1. Halbjahr, S. 4. Abruf: 3.1.2009. <http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/150808_Marktzahlen_1._Halbjahr_2008.pdf>

Bushman, B.J. (1998): Effects of Warning and Information Labels on Consumption of Full-Fat, Reduced-Fat, and No-Fat Products. In: American Psychological Association, Inc. (Hrsg.): Journal of Applied Social Psychology, Ausgabe 83, Nr. 1, S. 97 - 101.

Bushman, B.J. (2006): Effects of Warning and Information Labels on Attraction to Television Violence in Viewers of Different Ages. In: Blackwell Publishing, Inc. (Hrsg.): Journal of Applied Social Psychology, Ausgabe 36, Nr. 9, S. 2073 - 2078.

Bushman, B.J. / Stack, A. (1996): Forbidden Fruit Versus Tainted Fruit: Effects of Warning. Labels on Attraction to Television Violence. In: American Psychological Association Inc. (Hrsg.): Journal of Experimental Psychology, Ausgabe 2, Nr. 3, S. 207 – 226.

Die Welt (Hrsg.) (2009): Offener Brief der Opferfamilien aus Winnenden. Erschienen am 21.03.2009 um 11:01 Uhr. Abruf: 21.3.2009. <<http://newsticker.welt.de/?module=dpa&id=20706578>>

entwickler.de (2006): Konsolenverkäufe über der 3-Millionen-Marke von (sam), 21. August 2006. Software & Support Verlag GmbH (Hrsg.). Abruf: 5.1.2009. <<http://entwickler-magazin.de/zonen/portale/psecom,id,99,news,30814,.html>>

Fechner, F. (2007): Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia. 8., überarb. und erg. Aufl., Tübingen: UTB.

Fehr, W. / Heinz, D. / Lillich, G. (2008 / 2009): Spiel- und Lernsoftware - Pädagogisch beurteilt. Band 18. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; Stadt Köln; ComputerProjekt Köln e.V. (Hrsg.). <<http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen,did=22916.html>>

- Fend, H.** (2001): Entwicklungspsychologie des Jugendalters: ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe. 2., durchges. Aufl., Opladen: Leske und Budrich.
- Fritz, J. / Fehr, W.** (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn. S. 49 - 60. Abruf: 26. 2.2009. <http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritzfehr_virtuellegewalt/fritz_fehr_virtuelle_gewalt.html>
- Fromkin, H.L. / Brock, T.C.** (1973): Erotic materials: A commodity theory analysis of the enhanced desirability that may accompany their unavailability. In: American Psychological Association, Inc. (Hrsg.): Journal of Applied Social Psychology. Ausgabe: 3, S. 219 - 231.
- Gallwitz, A.** (2000): Kinder und Jugendliche sind zunächst einmal Opfer! In: Gallwitz, A. / Zerr, N. (Hrsg.) Horrorkids? Jugendkriminalität: Ursachen – Lösungsansätze. 1. Aufl., Hilden/Rhld.: Verl. Dt. Polizeiliteratur. S. 15 - 29.
- Greve, W. / Montada L.** (2008): Delinquenz und antisoziales Verhalten im Jugendalter. In: Oerter, R. / Montada, L. (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. 6., vollst. überarb. Aufl., Weinheim / Basel: Beltz, PVU. S. 837 – 859.
- Hauck, M.G.** (1990): Reizkonsum und Reizsuche im Alltagsleben: Analyse und Weiterentwicklung der persönlichkeits-theoretischen Ansätze der “Sensation-Seeking“-Forschung in der Sozialpsychologie. Würzburg: Würzburger Hochschulschriften.
- Havighurst** (1948): Developmental tasks and education. New York: David McKay.
- Hofer, M.** (2002): Persönlichkeitsvariablen und Trink-Fahr-Entscheidungen in sozialen Situationen. Dipl.-Arb. Hochschulschriften Innsbruck: Leopold-Franzens-Universität, Medizinische Universität, Management Center Innsbruck.
- Hull, C.L.** (1943): Principles of behavior: An introduction to behavior theory. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Hull, C.L.** (1952): A behavior system: An introduction to behavior theory concerning the individual organism. New Haven: Greenwood Press.

- Hurrelmann, K. / Engel, U.** (1991): Delinquency as a symptom af adolescents' orientation towards status and success. Journal of Youth and Adolescence, Nr. 21, S. 119 - 138.
- Institut für deutsche Sprache (IDS)** (2008): Überarbeitetes Regelwerk (Fassung 2006) sowie Amtliches Regelwerk 2004. (Abruf: 28.3.2009). <<http://www.ids-mannheim.de/reform/>>
- JFF** (2007): Untersuchung der Akzeptanz des Jugendmedienschutzes aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften. Eigenständige Teilstudie des JFF zur Analyse des Jugendmedienschutzsystems. Endbericht. München. Abruf: 20.8.2008. <http://www.jff.de/dateien/JFF_JMS_LANG.pdf>
- jugendnetz-berlin.de** (2009): Informationen rund um das Thema "Computer und Spiele". Stiftung Demokratische Jugend (Hrsg.). Abruf: 20.4.2009. <<http://jugendnetz-berlin.de/ger/profiwissen/internet/spiel/001spielundspass.php?navanchor=1010133>>
- Kaiser, G.** (1982): Jugendkriminalität: Rechtsbrüche, Rechtsbrecher und Opfersituationen im Jugendalter. 3., überarb. u. verb. Aufl., Weinheim; Basel: Beltz.
- Kasten, H.** (1999): Pubertät und Adoleszenz: wie Kinder heute erwachsen werden. München u.a.: Reinhardt.-
- KfN (Hrsg.)** (circa 2007): Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.: Alterseinstufungen von Computerspielen durch die USK. Zusammenfassung des Forschungsberichts. Abruf: 16.2.2009. <http://www.kfn.de/Forschungsbereiche_und_Projekte/Abgeschlossene_Projekte/Alterseinstufung_von_Computerspielen_durch_die_USK.htm>. Ausführlich in: HÖYNCK, T. / MÖSSLE, T. / KLEIMANN, M. / PFEIFFER, C. / REHBEIN, F.: Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen: Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen. Hannover: KfN.
- KJM (Hrsg.)** (2008): Kommission für Jugendmedienschutz: Verantwortung wahrnehmen – Aufsicht gestalten. Abruf: 26.2.2009 <<http://www.kjm-online.de/public/kjm/downloads/kjm%20Imagebroschuere.pdf>>
- klicksafe.de** (2009): Initiative für mehr Sicherheit im Netz: Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Hrsg.). Abruf: 20.4.2009. <<https://www.klicksafe.de/>>

- Kringiel, D.** (2009): Computerspiele ‚lesen‘ lernen – Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz. In: merz Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. Schorb, B.; Theunert, H. / Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) (Hrsg.). Jahrgang: 53, Nr. 2, April 2009. München: kopaed. S. 43 - 49.
- Kunczik M. / Zipfel A.** (2006): Medien uns Gewalt: Der aktuelle Forschungsstand. Teil 5: Medienpädagogische Maßnahmen. In: tv diskurs 10. Abruf: 12.1.2009 <http://www.fsf.de/php_lit_down/pdf/kunczikzipfel054_tvd37.pdf>
- Kunczik, M.** (1996): Gewalt und Medien. 3., überarb. und aktualis. Aufl., Köln u.a.: Böhlau.
- Kunczik, M. / Zipfel, A.** (1998): Wirkungen von Gewaltdarstellungen. In: Klingler, W. u.a. (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen – Akteure – Methoden. Baden-Baden: Nomos. S. 561 - 575.
- Kunczik, M. / Zipfel, A.** (2002): Gewalttätig durch Medien? In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Aus Politik und Zeitgeschichte, B 44/2002. Beilage zur Wochenzeitung. Das Parlament. Bonn. S. 29 - 37.
- Kunkel, K.** (circa 1987): Das Bedürfnis nach Sensation Seeking und das Spielen an Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit. Mannheim: Forschung Raum und Gesellschaft.
- Lauffer, J. / Röllecke, R. (Hrsg.)** (2006) Dieter Baacke Preis – Handbuch 1 – Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte. Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK).
- Liesching, M.** (2003): In: WEISSER RING Gemeinnütziger Verein zur Unterstützung von Kriminalitätsoffern und zur Verhütung von Straftaten e.V. (Hrsg.): Das ist doch (k)ein Kinderspiel! Wo lauern Gefahren beim Spielen im Netz? 1. Aufl., Mainz.
- Lischka, K.** (2002): Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computer-spiels. 1. Aufl., Heidelberg: Heise (Telepolis).
- Mertens, M. / Meißner, T.O.** (2002): Wir waren Space Invaders: Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt am Main: Eichborn.

- mpfs (Hrsg.)** (2005): Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Forschungsberichte. Abruf: 2.1.2009. <<http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2005.pdf>>
- mpfs (Hrsg.)** (2007): Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Forschungsberichte. Abruf: 2.1.2009. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie_2007.pdf>
- mpfs (Hrsg.)** (2008): Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Forschungsberichte. Abruf: 2.1.2009. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf>
- nielsen** (2007): PEGI report 2006-2007. PEGI in the Nielsen Survey. In: ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) (Hrsg.): Industry and Gamers. S. 22 - 25. Abruf: 1.12.2008. <<http://www.isfe.eu/index.php?idit=T001:662b16536388a7260921599321365911>>
- nielsen** (2008): Video Gamers in Europe – 2008. In: ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) (Hrsg.): Industry and Gamers. Abruf: 28.10.2008. <<http://www.isfe.eu/index.php?oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>>
- Nikles, B.W.** (2002): Immer komplexer: Die Entwicklung der rechtlichen Regelungen zum Jugendschutz. S. 119 - 125. Abruf: 5.1.2009. <http://www.handbuch-jugendschutz.de/files/1141501917_Nikles_2002_Entw_JuSch.pdf>
- Oerter, R. / Dreher, E.** (2008): Jugendalter. In: Oerter, R. / Montada L. (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. 6. vollst. überarb. Aufl. Weinheim / Basel: Beltz, PVU. S. 271 - 332.
- PEGI** (2007a): FAQ. Häufig gestellte Fragen. Abruf: 23.11.2008. <<http://www.pegi.info/de/index/id/47>>
- PEGI** (2007b): Über PEGI. Was bedeuten die Kennzeichnungen? Abruf: 23.11.2008. <<http://www.pegi.info/de/index/id/54/>>
- PEGI** (2007c): Hilfsmittel zur **Petko, D.** elterlichen Kontrolle. Abruf: 20.4.2009. <http://www.pegi.info/be_de/index/id/858/>

- Petko, D.** (2008): Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Themenheft Nr. 15/16: Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. Abruf: 20.4.2009. <http://www.medienpaed.com/15/petko0811.pdf>>
- Pfeiffer, C.** (1983): Kriminalprävention im Jugendgerichtsverfahren: jugendrichterliches Handeln vor dem Hintergrund des Brücke-Projekts. Köln u.a.: Heymanns.
- Pilzwegger, M.** (2008): BIU kritisiert Änderungsgesetz. PC Welt (Hrsg.) Datum der Veröffentlichung: 6.5.2008. Abruf: 8.3.2009. <http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/konsole/news/159677/biu_kritisiert_aenderungsgesetz>
- Reinecke, J.** (2007): Das Verhältnis von Wertorientierungen, Freizeitstilen, Rechtsnormen und Delinquenz im Quer- und Längsschnitt. In: Boers, K. / Reinecke, J. (Hrsg.): Delinquenz im Jugendalter: Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. (Kriminologie und Kriminalsoziologie, 3). Münster u.a.: Waxmann. S. 335 - 358.
- Schenk, M.** (1998): Forschungsschwerpunkt Medienwirkungen: Ein Überblick. In: Klingler, W. u.a. (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen – Akteure – Methoden. Baden-Baden: Nomos, S. 527 - 543.
- Schenk-Danzinger, L.** (1993): Entwicklungspsychologie. 22. Aufl., Wien: Österreichischer Bundesverlag.
- Schorb B. / Theunert H.** (2001): Jugendmedienschutz - Praxis und Akzeptanz: eine Untersuchung von Bevölkerung und Abonnenten des digitalen Fernsehens zum Jugendmedienschutz, zur Fernseherziehung und zum Jugendschutzinstrument Vorsperre. In: Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten (ALM) (Hrsg.): Schriftenreihe der Landesmedienanstalten, Bd. 20. Berlin: Vistas.
- Schulz, W.** (1993): Medienwirklichkeit und Medienwirkung. Aktuelle Entwicklungen der Massenkommunikation und ihre Folgen. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, B 40/1993. Beilage zur Wochenzeitung: Das Parlament. Bonn.
- Spinrath, N.** (2000): Vorwort. In: Gallwitz / Zerr (Hrsg.) Horrorkids?: Jugendkriminalität: Ursachen – Lösungsansätze. 1.Aufl., Hilden / Rhld.: Verl. Dt. Polizeiliteratur. S. 5.

- Stangl, W.** (2009a): Delinquenz im Jugendalter, Dr. Werner Stangl (Hrsg.), Linz-Auhof. Abruf: 18.3.2009. <<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/moralischeentwicklung/Delinquenz.shtml>>
- Stangl, W.** (2009b): Ursachen für die Entstehung von Jugendgewalt. Dr. Werner Stangl (Hrsg.), Linz-Auhof. Abruf: 18.3.2009. <<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/Jugendalter/Ursachen-Entstehung-Jugendgewalt.shtml>>
- Trudewind, C. / Steckel, R.** (2002): „Es ist doch nur ein Spiel...“ In: Rubin 02/2002. S. 52 -61. <http://www.ruhr-uni-bochum.de/rubin/rbin2_02/pdf/trudewind.pdf>
- Twain, M.** (1935): Mark Twain quotes. In: ThinkExist 1999-2006. Abruf: 1.2.2009. <http://thinkexist.com/quotation/there_is_a_charm_about_the_forbidden_that_makes/216061.html>
- Universität Leipzig (Hrsg.)** (2008): Medienkonvergenz Monitoring Report 2008. Jugendliche in konvergierenden Medienwelten. Schorb, B. et al., Abruf: 21.3.2009. <http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/Medienkonvergenz_Monitoring_Report08.pdf>
- USK** (2007): Die Kennzeichen der USK. Informationen für Eltern. USK im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. (fjs) (Hrsg.), Berlin: USK.
- USK** (2008a): Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. Abruf: 17.2.2009. <<http://www.usk.de/>>
- USK** (2008b): Kinder und Jugendliche schützen Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Abruf: 17.2.2009. <<http://www.usk.de/media/pdf/215.pdf>>
- USK** (2008c): Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen. Ein Beirat entscheidet. <<http://www.usk.de/>>
- Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. (Hrsg.)** (2007): Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern. Hintergrundinformation von Wiemken, J. Abruf: 21.3.2009. <http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/FB_Computerspiele.pdf>
- Video Games Sales Charts** (2009): Hardware Comparison Charts. (zu vergleichende Daten: Wii, PS3 und X360 jeweils in Germany, Start: 03rd Jan 2009, End: 07th Feb 2009, Cumulative sales) Abruf: 11.2.2009. <<http://vgchartz.com/hwcomps.php?cons1=Wii®1=>

Germany&cons2=PS3®2=Germany&cons3=X360®3=Germ
any&start=39817&end=39852&weekly=1>

Videospielplatz.de (2008): Eltern & Videospiele. Eine Studie zur Rezeption von interaktiven Inhalten, Video- und Computerspielen durch Mütter und Väter. Schmitz, M. und Weiss-Hoffmann, H., Abruf: 21.3.2009. <<http://www.videospielplatz.de/Elternstudie>>

WELT ONLINE (2008): Games Convention 2008. Jeder Dritte spielt an Computer oder Konsole. Dierig, C., 19. August 2008. Axel Springer AG (Hrsg.). Abruf: 3.1.2009. <<http://www.welt.de/web/welt/article2326875/Jeder-Dritte-spielt-an-Computer-oder-Konsole.html>>

Woodworth, R.S. (1918): Dynamic psychology. New York: Columbia University Press.

Zuckerman, M. (1979): Sensation Seeking: beyond the optimal level of arousal. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 1979.

Zuckerman, M. (1983): Biological Bases of Sensation Seeking, Impulsivity, and Anxiety. Hillsdale, N.J.: Erlbaum.

Berliner Schriften zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Jakob F. Dittmar

ISSN 1869-0041 (Print); ISSN 1869-005X (Online-Version: <http://www.univerlag.tu-berlin.de>)

- 1: Raetzsch, Christoph: Wider die Simulation: Medien und symbolischer Tausch.** Revisionen zum Frühwerk Jean Baudrillards. - 2009. - 118 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2126-7**
ISBN (print) **978-3-7983-2132-8** Preis EUR **8,90**
- 2: Flügge, Maximilian: Spannungsfeld Auftrag - Konvergenz: Der öffentlich-rechtliche Rundfunk in Deutschland.** - . - 2009. - 134 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2131-1**
ISBN (print) **978-3-7983-2133-5** Preis EUR **9,90**
- 3: Baizza, Achmed: Die Unterhaltungsindustrie gegen das Filesharing.** - . - 2009. - 143 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2138-0**
ISBN (print) **978-3-7983-2139-7** Preis EUR **10,90**
- 4: Medoch, Melanie Maria: Politische Positionierung - der lange Weg zur Marke.** - . - 2009. - 109 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2136-6**
ISBN (print) **978-3-7983-2137-3** Preis EUR **8,90**
- 5: Janzen, Karoline: Türken in Deutschland: Integration durch Medien.** - . - 2009. - 98 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2147-2** in Vorbereitung
- 6: Stix, Daniela Cornelia: „Der Reiz des Verbotenen“ Zur Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen.** - . - 2009. - 116 S., A 5. - Br
ISBN (online) **978-3-7983-2148-9**
ISBN (print) **978-3-7983-2149-6** Preis EUR **8,90**

Nicht aufgeführte Bd.-Nrn. sind vergriffen. Bei Abnahme mehrerer Exemplare eines Titels wird Preisnachlaß gewährt; Näheres auf Anfrage. Die Preise sind unverbindlich und gelten für den Barverkauf. Bei Bestellungen wird zusätzlich eine Versandpauschale erhoben: für das 1. Exemplar 2,00 Euro; für jedes weitere Exemplar 0,50 Euro.

Vertrieb/ Universitätsverlag der TU Berlin

Publisher Universitätsbibliothek

Fasanenstr. 88 (im VOLKSWAGEN-Haus), D-10623 Berlin.

Tel.: (030) 314-76131, Fax.: (030) 314-76133

E-Mail: publikationen@ub.tu-berlin.de

<http://www.univerlag.tu-berlin.de>

Berliner Schriften zur Medienwissenschaft

Viele Kinder und Jugendliche haben Erfahrung mit nicht-altersgerechten, indizierten und verbotenen Videospielen. Dies zeigen Untersuchungen zu Kenntnis und Akzeptanz der USK-Altersfreigabekennzeichen.

Der Schluss, dass die USK-Kennzeichen zur Nutzung verbotener Videospiele verlocken, liegt nahe. Die sich daraus ergebende Frage *Wie funktioniert der Reiz des Verbotenen?* wird mit Ansätzen aus Werbewirtschaft, Motivations- und Entwicklungspsychologie beantwortet.

Abschließend gibt die Arbeit Anregungen zum angemessenen Umgang mit den Erkenntnissen. Diese umfassen neben rechtlichen Interventionsmaßnahmen und einer Forderung nach verstärkter Aufklärung vor allem konkrete medienpädagogische Strategien für Eltern, Schule und die außerschulische Jugendarbeit.

Daniela Cornelia Stix, geboren 1982, ist staatlich anerkannte Diplom-Sozialpädagogin/-arbeiterin (FH) und Medienwissenschaftlerin MA. Derzeit plant sie ihre Promotion über die Rezeption von Internetnutzung. Die Autorin ist seit vielen Jahren in der Kinder- und Jugendarbeit tätig und bietet Elternveranstaltungen zur Mediennutzung von Kindern an.

Die Berliner Schriften zur Medienwissenschaft bieten Einblicke, Überblicke und Hintergründe zu wesentlichen Bereichen der Medienwissenschaft.

Herausgeber: Jakob F. Dittmar



Technische Universität Berlin

<http://www.univerlag.tu-berlin.de>

ISSN 1869-005X

ISBN 978-3-7983-2148-9